

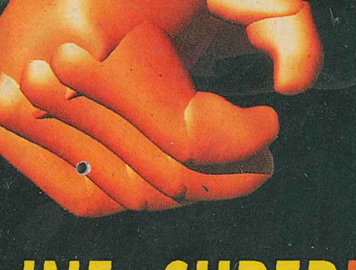


Nintendo®



CONOCE A:
SAMURAI SHODOWN

+TIPS
DONKEY KONG COUNTRY



INF. SUPERNESESARIA
• JURASSIC PARK
• RISE OF THE ROBOTS
• ANIMANIACS
• BATMAN & ROBIN

EDICION Nº 4-02
Colombia $1.500,00
Venezuela BS 265,00
Ecuador S/
Puerto Rico US$1.75
Panamá US$1.75

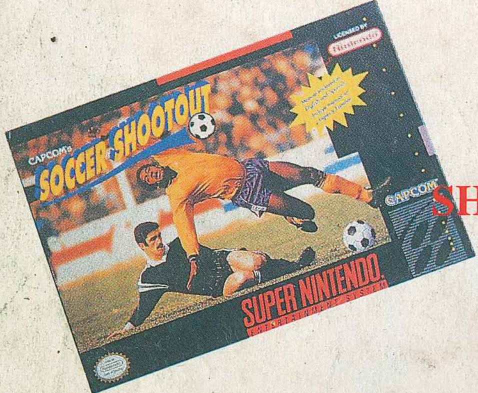
ARCADIAS
• K. OF FIGHTERS 94
• KILLER INSTINCT



Lo mejor en VIDEOJUEGOS

MARIO PAINT

Con este juego puedes crear tus propios dibujos animados, dándoles movimiento, color, música y fantasia.



SOCCER SHOOTOUT

Es lo mejor en Foot Ball
4 jugadores al tiempo
Cámara Lenta para que nunca olvides tus Super goles
Conviertete en el mejor jugador y gran goleador.



SUPER MARIO *KART*

La más divertida carrera de KARTS en donde la competencia y la emoción se vuelven realidad.



DONKEY KONG

Es el juego # 1 en U.S.A.

La mejor aventura por la selva

ab compufax



Calle 64 Nº 88A-06 - Centro Industrial "El Dorado" - Tels. 224 69 67 / 47
Fax. 224 68 87 - Santafé de Bogotá

PUNTOS DE VENTA

Santafé de Bogotá: Mundo de Nintendo Avenida 7ª Nº 120A-13 - Tel. 612 48 45 Cafam Floresta - Casa Grajales - Sao y Super Ley - ***Medellín:*** Galería San Diego Hogar Comfama - Obelisco - Super Ley - ***Cali:*** Cacharrería la 14 - Super Ley Casa Grajales Unicentro - ***Barranquilla:*** Sao calle 53 y calle 93



Este año, sin desmerecer el anterior, promete ser uno de los mejores, porque después de tanto tiempo, tendremos grandes y esperadas novedades, y nuestra labor, será la de siempre, estar ahí para informarte. Pensamos que el gran "rey" de estos doce meses y más, será sin duda alguna, el "ULTRA 64", que durante todo este tiempo te asombrará en los arcades para luego hacer el arribo a tu hogar, como tú bien sabes, los últimos meses. Estamos seguros que valdrá la pena seguir esperando un poco, porque esta consola cuenta con el gran apoyo de muchas famosas compañías productoras de juegos, así que, no te desesperes, tendrás diversión para un buen rato. Te mantendremos al tanto.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

COLOMBIA LUIS GERMAN PATTAQUIVA M. - RONALD SARMIENTO PUELLO - JOSE MIGUEL SARMIENTO P. - DARIO PUELLO - PEDRO PABLO GOMEZ VALENCIA - JORGE SAGRERA - JHON ALEJANDRO GIRALDO - NESTOR FABIAN AMARILLO - FERNANDO A. CONTRERAS AMARILLO - OSCAR AUGUSTO BEDOYA C. - MARIO LEON MARTINEZ L. - MANUEL LAVERDE - MOISES E. ARACENA - ANDRES FELIPE SUAREZ - SEBASTIAN VILLEGAS G. - ENRIQUE ISAZA G. - JAVIER ORDOÑEZ CASTRO - DELANY RAMIREZ DEL RIO - EDWIN OSORIO - SERGIO NICOLAS GARCIA - ALVARO ANDRES FORERO - FAUSTO DE FARIA CASTANHEIRA - JUAN GONZALO MESA **VENEZUELA** IVAN X. ROMERO - CARLOS D. ARCE - DANY CORREA RODRIGUEZ - FRANCISCO JOSE GUANIPA - ANGELO NIGRO - MICHEL EDUARDO ALANIS G. - EMILIO RIOS GONZALEZ **COSTA RICA** ALONSO GONZALEZ S. - ROY HERNANDEZ ZAMORA - RONALD DELGADO CASTILLO - MAURICIO MAROT ARRIETA **ECUADOR** DANIEL NAVARRETE N. - JOAN MOA - CARLOS ARMANDO ARTEAGA B. **EL SALVADOR** LUIS JORGE OSORIO ARAUJO **GUATEMALA** FERNANDO CABRERA **HONDURAS** LUIS ALONSO SERRANO DUARTE **PANAMA** ALVARO A. URRUTIA **PARAGUAY** FEDERICO DE SIMONI

¡SIGAN ESCRIBIENDONOS!



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 29
EDICION Nº 4-02
Revista coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial América S.A.

Presidente
Emiro Aristizábal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

Edición y diseño en computación
Helio Galaz G.

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

Ventas de publicidad

Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez

Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

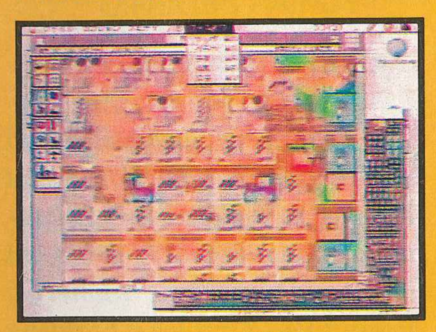
 Revista mensual editada y publicada por Editorial América S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: - Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. - Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**.

Dr. MARIO®

Tengo 13 años y me gustaría saber si podrían publicar el objetivo y el contenido de juegos más o menos científicos y para niñas.
¿Todavía es posible conseguir el cartucho de Sim City con distribuidores autorizados?

SAMMY

Actualmente existen muy pocos juegos que se podrían considerar como científicos. Sabemos que la Compañía Raya Sistem lanzó algunos juegos como Captain Novolin que tiene información para niños diabéticos; Rex Ronan, Experimental Surgeon, un viaje por el cuerpo humano y Bronkie The Bronchiasaurus, un juego en el que se advierten los peligros del cigarro. Realmente, como ves, no hay muchos juegos educativos ni científicos, y los que hay no son muy entretenidos. Ahora, con respecto a los juegos para niñas, sólo pasaron por ahí Barbie (horroroso por su pésima movilidad y el factor diversión) y Little Mermaid, que estaba dirigido más al sector infantil que al de niñas. Por alguna razón existen más jugadores que jugadoras, pero nosotros hemos percibido que ellas disfrutan por igual de juegos de pelea, destreza o acción.
Por último, te decimos que Sim City todavía lo puedes encontrar en los distribuidores autorizados de Nintendo.



¿Takara piensa sacar Art of Fighting II?

WALDO RENGIFO F.

Sí. todavía no hay fecha definitiva, pero al parecer será para este marzo.

Como videojugador latinoamericano de S.NES, me causa profunda tristeza que los programadores nos consideren "jugadores de segunda". Esto lo he notado en que en el juego Riddik Bowe (versión norteamericana del cartucho Chávez), se escucha el conteo al caer el peleador a la lona, sin embargo en Chávez, no. En este último, también se anunciaba un "Salón de la Fama", pero no existe. Tal vez pensarán, al igual que yo, que las diferencias son mínimas, pero no podemos dejar pasar estas cosas, debido a que nuestro mercado, creo yo, es tan valioso como los demás; espero que se haga llegar la queja a los productores del juego.

ADRIAN NEGRETE

Como recordarás Chávez fue el primer juego que se hizo específicamente para nuestro mercado, por eso se compartieron los derechos de un juego que salió en Estados Unidos. ASC quería incluir el Salón de la Fama tal como nosotros lo comunicamos pero eso hubiera retrasado la salida del cartucho.
El proyecto no fue maravilloso pero sí interesante. Tanto que ASC modificó el juego Legends of the Ring para lanzar ahora el Chávez II, el cual está mejor incluso que la versión original. Este sí trae el conteo en español; por cierto la voz digitalizada que escuchas es la de Eugenio Derbez.
Esta segunda versión de Chávez en verdad está muy bien pues tiene la acción más rápida de entre los juegos de box.

En varios videojuegos he escuchado música excelente, como en

Samurai Shodown, Mega Man o los stages de Ken, Ryu y Balrog. Tal vez ustedes sepan más de esto. ¿Se contratan conjuntos musicales, grupos o de qué forma se hace?

FRANCISCO RAMALLO

La gran mayoría de los licenciatarios importantes cuentan con un grupo especializado en producir la música de sus videojuegos. El grupo de Capcom se llama Alfa Lira y por él pueden estar pasando distintos músicos pero siempre será un honor pertenecer a Alfa-Lira. Taito tiene un grupo similar llamado Zuntata y Data East tiene a su Gamadelic. El grupo que hizo la música de Samurai Shodown se llama Neo Sound Orchesta.



Alfa-Lira

◆

Me enteré de que en el pasado CES de Verano en Estados Unidos, se exhibió una compañía latinoamericana; no conozco los nombres de ésta ni de su juego. Sólo leí que es un juego de fútbol. Quisiera que me dieran más información al respecto.
Me despido de ustedes,

SERGIO ALMARZA M.

La verdad es que nosotros no vimos a esta compañía, debido a que sólo nos dedicamos a investigar lo que sucede con los juegos de NES, S.NES y Game Boy. Lo que sí te podemos asegurar, es que aún no existen compañías latinoamericanas licenciatarias de Nintendo.

◆

Tengo una duda sobre la secuela de F-Zero que probablemente Nintendo iba a programar con el chip FX, pero en el reporte de verano 94 no vi el anuncio de este juego ¿No irá a salir?
También a los lectores que se fijan mucho en los errores, no sean tan delicados pues creo que los que hacen posible Club Nintendo también son humanos.

TOMAS FEDERIC

SEBASTIAN OLSEN M.

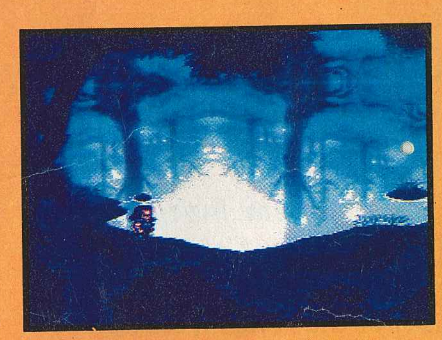
Son 3 los juegos que han salido con el chip FX: Star Fox, Stunt Race FX y Vortex. Próximamente, como habrás leído en alguno de nuestros números, llegará Dirt Trax FX y Fighting Polygons y Star Fox II.
Te agradecemos que nos consideres humanos.

◆

Les escribo para decirles que no han cubierto muy bien algunos espacios, como es el caso de los juegos R.P.G. Está claro que por acá no hay mucha gente interesada en este campo, pero creo que de todas formas, deberían mantenernos informados, personalmente me gustaría que nos detallaran la definición de lo que es un juego R.P.G., que revisaran juegos de este tipo y, que abrieran una sección en la revista y la llamaran "Enrólate, no todo es darle duro al botón". Traten de comunicarse con los productores para que tengamos versiones en español.
Gracias por todo.

JAVIER VELASQUEZ R.

Efectivamente hay pocos Rpegistas por estos lados, pero el problema no es falta de información, sino que al no comprender el idioma se le quita la mitad de interés al juego (o tal vez más). Estos juegos tienen muchísimos seguidores en países como Japón, pero en Latinoamérica sólo algunos bilingües los juegan. Ya hemos hablado con licenciatarios para que analicen las posibilidades de incluir la opción en español, ojalá pronto haya buenas noticias. Uno de los primeros en alegrarse sería SPOT quien es un gran aficionado a este tipo de juegos.



◆

Como ves, en esta sección encontrarás todas las dudas y comentarios de nuestros lectores. Creemos que con más de alguno te podrás identificar y debes tomar la respuesta como si a ti fuera dedicada. Pero escríbenos, tal vez podamos responderte en el próximo número y si no es así, no te desesperes, ya será tu turno.

Les quiero pedir que me den más información sobre el juego Jurassic Park II, ya que por lo que he leído sobre él, creo que es muy bueno. Me gustaría que me dieran la cantidad de megas, el número de jugadores y otros datos.

GERMAN ORREGO AVILA

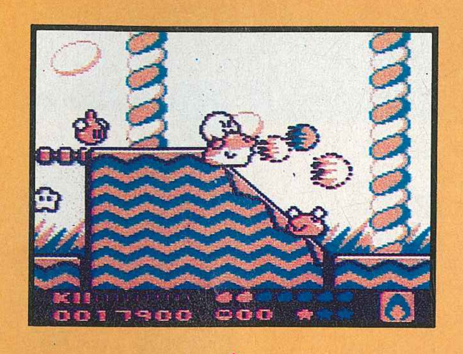
Ocean nos trae esta secuela de Jurassic Park, la cual es bastante diferente al primer juego. Jurassic Park II, es un juego de acción (una mezcla de Contra y Blackthorne), con 16 megas de capacidad, y con la opción de 1 ó 2 jugadores. No nos cabe duda que este juego será para muchos uno de sus predilectos, ya que los 18 niveles llenos de diversión lo hacen ser muy bueno.

◆

Yo consideré a HAL como una compañía única en su género, Kirby's dreamland y Kirby's adventure fueron increíbles, pero dicen que HAL desapareció y Nintendo, con todo el respeto, ha destinado a Kirby como personaje "de relleno" y sacó Kirby's Pinball Land (yo me lo compré y me decepcioné) ¡y ahora van a sacar para el SNES un juego de golf llamado Kirby's tee shot! ¿Qué ya no se van a preocupar por Kirby?, ¿Ya no sacarán un juego de Kirby con poderes ni nada por el estilo?
Se despide de ustedes su lector

DARIO BECERRA GALVEZ

Te tenemos una excelente noticia. Como podrás ver más adelante, en nuestros posteriores números, saldrá a la venta Kirby´s adventure 2 para Game Boy. (Y Super Game Boy, por supuesto).
Es del estilo de los que tanto gustaron y ahora tiene nuevos poderes y 3 amigos que le ayudarán.



◆

Qué tal amigos de Club Nintendo. Como creo que ya tienen suficientes flores voy al grano. Verdaderamente las fotos de Donkey Kong Country son asombrosas, pero ¿qué no se suponía que la tecnología de Silicon Graphics es o era exclusiva del NU 64? ¿La tecnología de Silicon Graphics es exclusiva de Nintendo o también la usarán otras compañías?

MARIO ALBERTO JAÑA

Nintendo se ha asociado con compañías líderes, lo cual le da exclusividad en su tecnología aplicada a videojuegos tanto caseros como de arcadias. Así verás juegos con tecnología Silicon Graphics y Alias exclusivamente en los formatos de Nintendo; por ejemplo, la misma tecnología utilizada para Donkey Kong Country de S.NES la utilizará un juego que se llamará Donkey Kong Land para Game Boy y en el cual están dándole duro a los chicos de Rare.
La tecnología que utilizó Nintendo para crear el Virtual Boy se llama 3-D Image Immersion Technology y también sólo lo verás con Nintendo.

◆

Me gustaría saber por qué, los licenciatarios como Culture Brain, Irem, Kemco, Gameteck, THQ, etc., que producen o programan juegos mediocres, siguen siendo apoyados por Nintendo.

FRANCISCO FRUGONE

Nintendo ofrece, a través de sus licenciatarios, una gran cantidad de opciones. En los casos de Gametek y Kemco tienen juegos buenos, no creemos que sean tan malos. Culture Brain se especializa en buenos juegos RPG, especialmente en Japón donde le va bien. Irem ya desapareció y THQ anda con problemas financieros tal vez debido a varios juegos mediocres como tú dices.

◆

¿Qué sucede con la versión de Daffy Duck para Game Boy? ¿Cuándo va a salir al mercado?

ALEJANDRO VIELMA

Y bien amigo, aquí va la respuesta a tu pregunta "Daffy Duck: The Marvin Mission" para Game Boy salió durante el mes de enero.
Cabe destacar que este juego posee 2 megas de capacidad y tiene un alto grado de diversión.



PACMAN 2 (S. NES)

MISION 1: ᗧ W F T W 5 W
MISION 2: ᗧ W G W 4 5 W
MISION 3: ○ W F T W X 4
Para jugar PAC MAN original:
P C M N D P W
Para jugar Ms. PAC MAN original:
M S P C M N D
Sound Test: B G M R Q S T
Pattern Test: P C M N P T T

Fox

BOULDER DASH (NES)

HIELO: 6 3 5 8 7 Ø
ARENA: 8 4 Ø 1 3 7
OCEANO: 8 4 Ø 9 6 7
RELIQUIA: 2 2 5 3 7 8
VOLCAN: 7 5 2 Ø 5 2

Ryo

ULTIMATE FIGHTER (S.NES)

Etapa 2: J F B B ; 3 B J
Etapa 3: T ; M X K V K J
Etapa 4: D D H N B C " J
Etapa 5: H L H N ; 3 4 J

Fox

S.RETURN OF THE JEDI (S.NES)

En Jedi:

Y Q Y H J N
Z P N K K Z
B Z G B J X
X X V P B G
C U U B K P
X N H P S F
K Q M L X P
M F W H Q M
V C Y N N P
B P S D V S
D S F Y G D
N J H P H L
B Z C B C B
V G K S N J
P P N N Z Y
C J U K M X
T X Q L T M

Ryo

ROCK AND ROLL RACING (S.NES)

	ROCKIE			VETERANO		
LEVEL 1:	DQMØ	RSFX	WS6M	NGMW	RSFV	WS6M
LEVEL 2:	NL!Ø	THCX	WS6M	DBFW	TPCB	WS6M
LEVEL 3:	D!GØ	T3F5	WJ8W	PQRW	QZF5	RS6M
LEVEL 4:	PPYØ	TPC5	RS6M	DM6W	RQC5	RJ!X
LEVEL 5:	BSTØ	RMFD	RS65	MQNW	T4FD	QJ!X
LEVEL 6:	LQ4Ø	R9CD	8S6M	C7HW	R7CD	8S8N

Alfa

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

INFORMACION SUPERNESESARIA

JURASSIC PARK
THE CHAOS CONTINUES



Después del casi milagroso escape de algunos científicos y personal de Jurassic Park, una compañía llamada Biosyn ha decidido tomar el control del parque con fines no tan sanos que digamos, mandando a muchos de sus hombres. Conociendo esto, otro grupo denominado Ingen ha decidido impedirlo, aunque tengan que luchar contra todos los hombres de Biosyn y los propios dinosaurios de Jurassic Park.
Debido al gran éxito que resultó Jurassic Park como licencia para Ocean y en vista de que no habrá secuela de esta película, esta gente ha decidido crear una de esta historia. El juego es una mezcla entre Contra y Alien 3 de SNES pues aquí uno o dos jugadores simultáneos deben completar las misiones que les son asignadas.

ARMAS

En Jurassic Park II encontrarás que tienes 7 diferentes armas (3 en el botón L y 4 en el botón R) estas armas tienen diferentes usos.

BOTON L

ASSAULT RIFLE



Con esta arma puedes dañar a los soldados de Biosyn y a los Dinosaurios, tiene un nivel de ataque y velocidad normal, su gran ventaja radica en que nunca se te terminan las balas.



MACHINE GUN



De mayor velocidad y misma potencia que el Assault Rifle, sin embargo esta arma tiene que ser recargada con las municiones que te vas encontrando.



GRENADE LAUNCHER



Esta arma es muy poderosa y te permite eliminar a muchos de los Dinosaurios de un solo tiro; esta arma es muy lenta al comienzo de cada misión, sólo apareces con 20 tiros (que también puedes recargar).



BOTON R

PLASMA BEAM



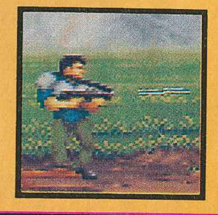
Esta arma puede ser disparada continuamente o si se deja el botón presionado puedes acumular poder para un gran disparo; esta arma como todas las del botón R sólo tiene efecto en los Dinosaurios y no en los humanos.



DARTS



Esta es la versión "no dañina para los humanos" de la Machine Gun, sus disparos son rápidos así que con una buena ronda puedes poner KO. a un Dinosaurio.



MISSILE



Esta arma es muy poderosa y explota al hacer contacto, sin embargo, como el Grenade Launcher, es muy lenta.

SUPER MISSILE



El Super Missile es el arma más poderosa que puedes tener en tu arsenal, pero para poder obtener un solo disparo del Super Missile tienes que tomar una caja entera de munición.



ITEMS

En Jurassic Park II te encontrarás dos clases de items, uno es el botiquín de primeros auxilios el cual recupera tu energía (lo que es muy útil pues sólo tienes una vida), el otro es la caja de municiones, dependiendo del arma con la que la tomes, es el número de tiros que recuperas.





MISIONES

Al comenzar el juego te da a elegir entre 6 diferentes misiones (¿serán esas realmente todas?), cada una tiene un diferente objetivo que a continuación te explicaremos.

RAPTOR ATTACK

Los Raptors han empezado a atacar a tu base, así que hay que deshacerse de ellos para lo cual es recomendable entrar al edificio y activar la salida de gas para eliminar a todos los Raptors que están dentro del edificio, pero la cuestión no sólo es llegar y activarlo pues también tendrás que huir de ahí rápidamente si no quieres intoxicarte. Es recomendable que en esta escena uses sólo las armas del botón R.





T-REX CARNAGE

La gente Biosyn creyó que sería buena idea soltar al T-Rex de su gran jaula para mantenerte distraído por un tiempo, mientras ellos se dedicaban a otras cuestiones más importantes. Como sabes el T-Rex es el dinosaurio más peligroso del Jurassic Park así que hay que acabarlo antes de que ocacione muchos destrozos. Esta misión no es muy larga y al igual que en la escena anterior debes tener cuidado de no dispararle con las armas del botón L a cualquier dinosaurio que no sea Raptor.





BLOCKADE

Un comando especial de Biosyn logró entrar a una de tus bases secretas y está decidido a borrar todos los datos de tus computadoras, esto echaría a la basura los largos días de trabajo; para esta misión tus armas del botón L son bien importantes pues aquí te enfrentarás a bastantes soldados de Biosyn, aquí ya hay más caminos que investigar y deja de ser un poco lineal el juego.



HIGH PTERA

Gracias a una gran tormenta de las que en Jurassic Park caen 2 veces a la semana, la antena de comunicaciones con tu base en tierra firme se ha dañado, así que es muy importante repararla para reestablecer contacto. La ruta hacia la antena te lleva a cruzar una colina infestada de Raptors y Pterodáctilos, así que prepara tus armas "R" pero no te descuides pues se cree que Biosyn estará por ahí esperándote.





SEEK AND DESTROY

Has descubierto el nido de los Raptores gracias a un receptor que le fue puesto a un bebé Raptor, el cual está dentro del volcán de la isla; como te imaginarás tu misión es encontrar el nido de los Raptors siguiendo la señal, al localizarlo poner unos explosivos y salir de ahí lo más rápido posible pues de lo contrario te quedarás enterrado junto con todos los Raptors.

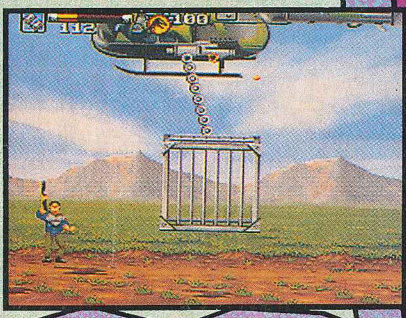




PROTECT THE GALLIMIMUS

La gente de Biosyn ha decidido tomar a algunos Gallimimus y llevárselos fuera de la isla para poder estudiar mejor su DNA y como a ti te pagan para fustrar todos sus planes tienes que impedir que esto se lleve a cabo. Aquí básicamente te debes enfrentar a la gente de Biosyn pero debes cuidar de no eliminar a algunos Gallimimus que pasarán de ida ocasionalmente. Al final te las tendrás que ver contra un gran helicóptero.







Jurassic Park II es un juego con buenos gráficos, que a primera vista se parecen al juego de Alien 3, pero éste tiene un poco más de acción (además de ser para 2 jugadores), la movilidad es buena, así como la música, sin embargo, en algunas zonas es muy tranquila para el tipo de juego.

LOS GRANDES DE

¡Aquí están los favoritos! Estos son los primeros lugares de tus preferencias.

ARGENTINA

1
S.NES: DONKEY KONG C.
NES: SUPER MARIO BROS. 3
G.B.: MORTAL KOMBAT 2

2
S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: THE FLINTSTONES
G.B.: TARZAN

3
S.NES: SUPER PUNCH OUT
NES: BART vs. SPACE MUTANT
G.B.: MEGA MAN V

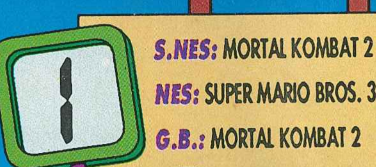
CHILE

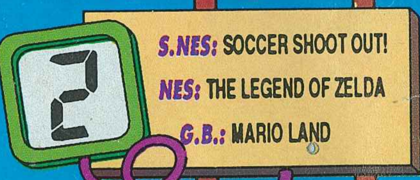
1
S.NES: DONKEY KONG C.
NES: SUPER MARIO BROS. 3
G.B.: NBA JAM

2
S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: THE FLINTSTONES
G.B.: SUPER MARIO LAND 3

3
S.NES: MICKEYMANIA
NES: BART vs. SPACE MUTANT
G.B.: WARIO'S BLAST

COLOMBIA





3
S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: MEGA MAN 6
G.B.: NBA JAM

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
Perú Nº 263
Buenos Aires
ARGENTINA

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
Av. El Golf Nº 243
Santiago
CHILE

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá
COLOMBIA



Escribe a la dirección que corresponda en tu país, dándonos a conocer el título y el sistema (Super NES, NES y Game Boy). Con todas las cartas que recibimos mes a mes, vamos formando las listas de cada país. ¡Escríbenos!

PERU

1
- S.NES: SOCCER SHOOT OUT
- NES: MEGA MAN 6
- G.B.: MORTAL KOMBAT 2

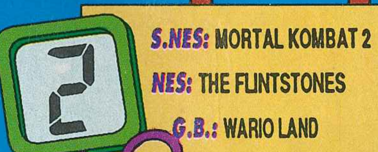
2
- S.NES: MORTAL KIMBAT 2
- NES: SUPER MARIO 3
- G.B.: SUPER MARIO LAND 3

3
- S.NES: CAMPEONES T. IV
- NES: ADVENTURE ISLAND 2
- G.B.: SUPER MARIO LAND 2

URUGUAY

1
- S.NES: DONKEY KONG C.
- NES: SUPER MARIO BROS. 3
- G.B.: MORTAL KOMBAT 2

2
- S.NES: MORTAL KOMBAT 2
- NES: THE FLINTSTONES
- G.B.: WARIO LAND



3
- S.NES: SUPER PUNCH OUT
- NES: BART vs. SPACE MUTANT
- G.B.: TARZAN

VENEZUELA

1
- S.NES: DONKEY KONG C.
- NES: SUPER MARIO BROS. 3
- G.B.: MORTAL KOMBAT 2

2
- S.NES: SOCCER SHOOT OUT¡
- NES: THE LEGEND OF ZELDA
- G.B.: MARIO LAND



3
- S.NES: MORTAL KOMBAT 2
- NES: MEGA MAN 6
- G.B.: NBA JAM

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá Nº 3635
San Isidro, Lima
PERU

REVISTA CLUB NINTENDO
CELY URUGUAY
Zelmar Michelini Nº 1140
Montevideo
URUGUAY

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín / final Av. La Paz
Caracas
VENEZUELA

INFORMACION SUPERNESESARIA

SONIC BLASTMAN II™

Después de esperar turno en larga fila de espera de Invasores Alienígenas que planean dominar la Tierra, Yafu ha atacado nuestro planeta tomando a todos por sorpresa menos a 3 personas quienes siempre están atentos, ellos son: Sonic Blastman, Son la y Captain Choyear, quienes a lo largo de 6 escenas tendrán que eliminar a todos los extraterrestres que ya se han replegado, así que la lucha para la liberación de la Tierra y humanidad ha comenzado... otra vez.

Sonic Blastman II es el nuevo título de Taito para este mes, al igual que el primero este es un juego de peleas con scroll de lado; otras nuevas opciones son el modo de 2 jugadores simultáneos y en el que cada uno de los 3 personajes tiene una buena variedad de movimientos.

EL BLAST ATTACK

El Blast attack es un movimiento que puede causar bastante daño a uno o varios enemigos, esto lo puedes realizar solamente cuando cuentas con más de una unidad en tu "Blast Meter" que es la estrella que está al lado derecho de tu energía.
Para utilizar el Blast Attack debes presionar el botón L o R en tu control, una vez hecho esto tu personaje comenzará a parpadear, lo que quiere decir que está listo, para activar el ataque sólo tienes que presionar el botón correcto y para cancelar el Blast Attack sólo vuelve a presionar L o R.



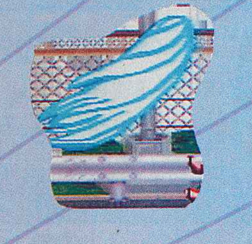


Hyper Punch
↑ mientras golpeas con Y a un enemigo



Get Down
Cuando sujetes a un enemigo presiona X

HighPunch
→, →, + X



Screw Attack*
↓, ↑ + Y B

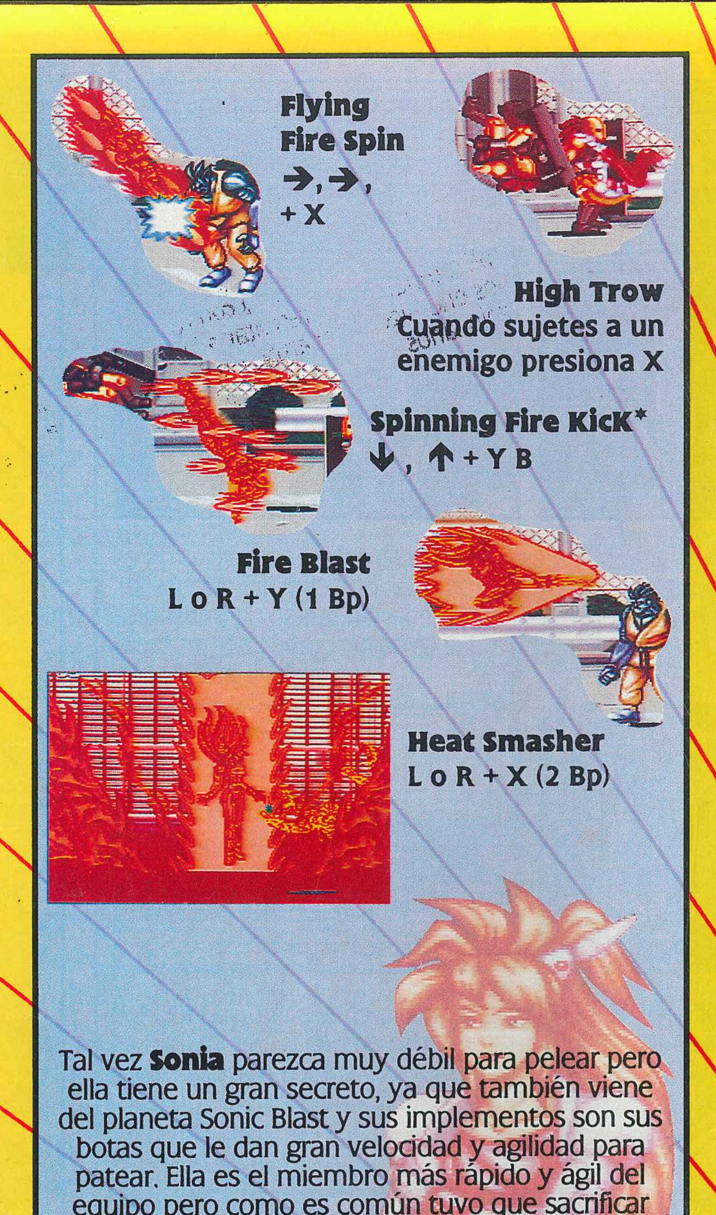


Comet Blaster
L ó R + Y (1 Bp)



Blast Bomber
L o R + X (2 Bp)

Sonic Blastman es como un nuevo Supermán, pues él es un defensor de la Tierra que viene del planeta Sonic Blast donde le fueron otorgados sus guantes, El es el típico peleador bien balanceado. Cuando no funge como súper héroe se dedica a ordinarias labores de oficina.



Flying Fire Spin
→, →, + X

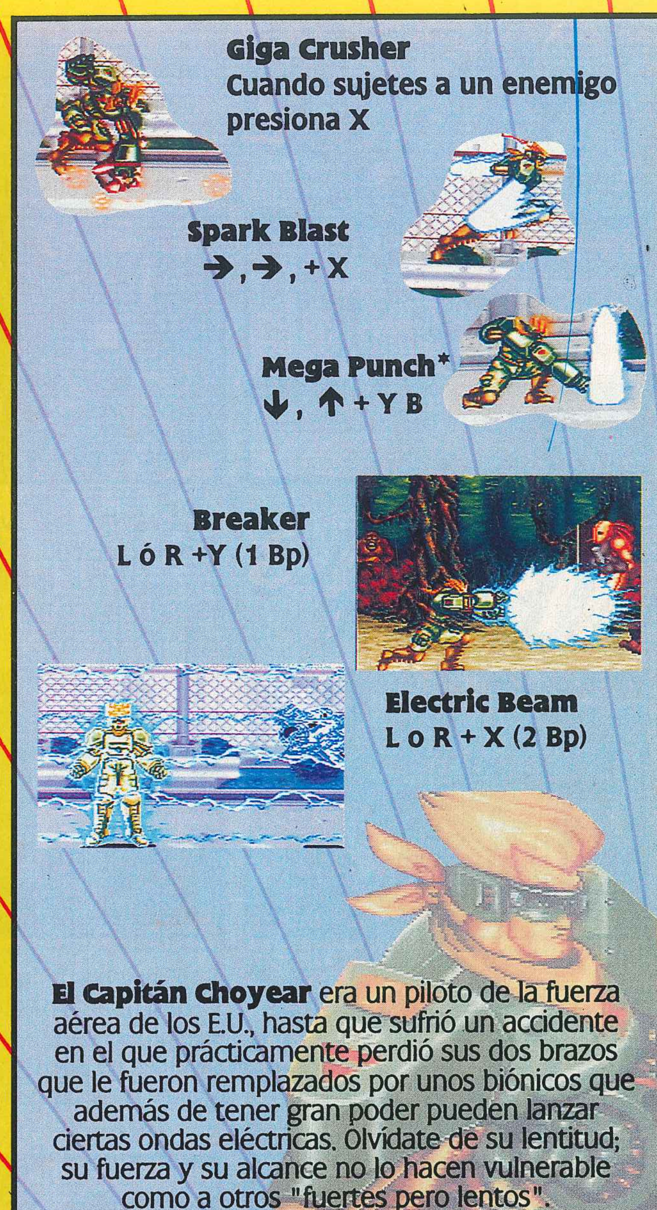
High Trow
Cuando sujetes a un enemigo presiona X

Spinning Fire KicK*
↓, ↑ + Y B

Fire Blast
L o R + Y (1 Bp)

Heat Smasher
L o R + X (2 Bp)

Tal vez **Sonia** parezca muy débil para pelear pero ella tiene un gran secreto, ya que también viene del planeta Sonic Blast y sus implementos son sus botas que le dan gran velocidad y agilidad para patear. Ella es el miembro más rápido y ágil del equipo pero como es común tuvo que sacrificar un poco de potencia al golpear.



Giga Crusher
Cuando sujetes a un enemigo presiona X

Spark Blast
→, →, + X

Mega Punch*
↓, ↑ + Y B

Breaker
L ó R +Y (1 Bp)

Electric Beam
L o R + X (2 Bp)

El Capitán Choyear era un piloto de la fuerza aérea de los E.U., hasta que sufrió un accidente en el que prácticamente perdió sus dos brazos que le fueron remplazados por unos biónicos que además de tener gran poder pueden lanzar ciertas ondas eléctricas. Olvídate de su lentitud; su fuerza y su alcance no lo hacen vulnerable como a otros "fuertes pero lentos".

Los movimientos que te mostramos son sólo algunos de los muchos que tienen cada uno de los personajes, los que están marcados con ✱ te quitan un poco de energía cuando los ejecutas.
Ahora, un pequeño adelanto de las misiones que te esperan.

MISION 1

¡Lo que faltaba!, los Aliens han invadido el mismísimo edificio de la defensa del planeta y han tomado al presidente como rehén. Como te has de imaginar, es hora de poner el orden y recuperar el edificio para que las fuerzas de la tierra puedan reorganizarse, el jefe de esta escena es un mutante llamado Iron Power y si quieres vencer lo tendrás que atacar a una distancia prudente.







MISION 2

Después de obtener una información del paradero del presidente, te debes preparar para rescatarlo, pues es llevado con rumbo desconocido en un avión militar (también tendrás que rescatar a los pilotos). Aquí te empezarán a aparecer unos enemigos bajitos, revisa bien porque hay unos que al golpearlos te dan energía, pero otros explotan, ¿Cuáles serán?






MISION 3

Una vez que has averiguado quién está realmente detrás de la invasión es hora de ir con todo en su contra, pero primero tienes que eliminar a todos los invasores que están en el puerto"S" y así obtener un medio de transporte decente... bueno, ni tan decente porque ya que te hayas embarcado te caerá un polizón indeseable.





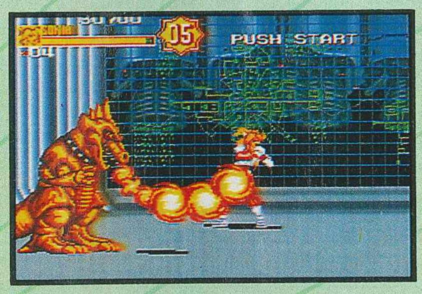


MISION 4

Siguiendo al inútil Alien, ese que se te apareció en el barco, has logrado descubrir la base secreta de los extraterrestres en una isla en medio del océano donde un a nueva clase de mutantes ha sido creada. Son aquellos a los cuales no puedes agarrar pero ellos a ti sí; identifícalos y atácalos de lejos, no estés muy confiado cuando venzas al tiranosaurio pues despues de él te espera otro jefe.







MISION 5

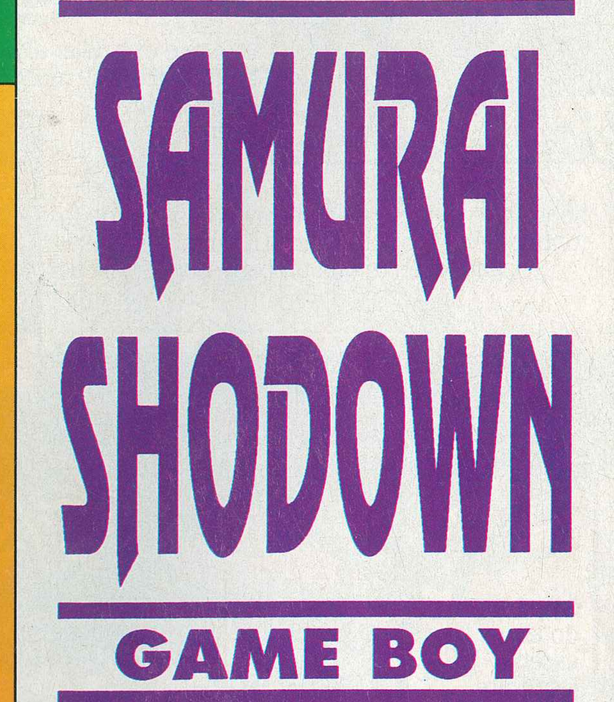


Bien hecho, has logrado llegar a la base de los Aliens en el espacio, es nuestro deber informarte que no te espera un caluroso comité de bienvenida, además de que si logras llegar al final del nivel te estará esperando Yafu quien no es muy amigable que digamos; además, un pequeño chisme que te podemos decir es que aún falta alguien más.




Sonic Balstman II es uno de los mejores juegos del género que hemos visto en algún tiempo pues tiene buena movilidad y bastante acción, además de no ser tedioso como otros; quiza algo que no ayude mucho es que los gráficos no son tan buenos (la música regular).

CONOCE ESTE MES A:



Dos razones importantes trajeron este mes a esta sección al poderoso juego Samurai Shodown como lo conocemos en América (o Samurai Spirits como lo conocen el oriente).

La priemera es su reciente lanzamiento en formato Super Nintendo y la segunda, su arrivo al portatil Game Boy.

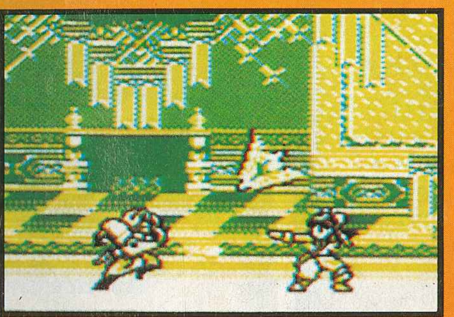
Nosotros, desde que nos enteramos que el juego de Samurai Spirits (GB) había aparecido hace algunos meses en Japón, nos preguntamos por qué Takara no había traído este juego a América, pero después de algunos meses este juego hará su arribo al GB y SGB por estos días.

Samurai Shodown de GB es una fiel adaptación en la historia, personajes y movimientos a la versión de SNES pero con la diferencia de que aquí,para poder adecuar a los personajes, fueron dibujados en el estilo de "Super Deformes" lo que los hace verse muy chistosos.

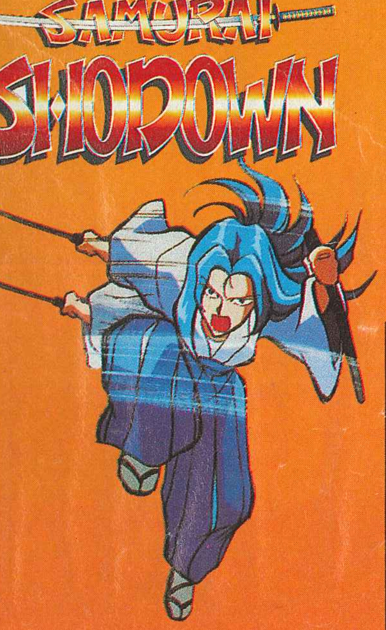
Aquí tendrás a los 12 peleadores originales (más otros 3 secretos que se sacan con un sencillo truco) quienes deben combatir entre ellos para al final enfrentarse al terrible Amakusa.

Los gráficos en esta translación son, aunque un poco sencillos, muy buenos y la movilidad también es buena; gracias a esta decisión por parte de Takara, de traer este juego a América, los fans del original podran disfrutar de algunas luchas con espadas en cualquier parte con el Game Boy ya que este juego ha sido programado para aprovechar las ventajas que ofrece este sistema.

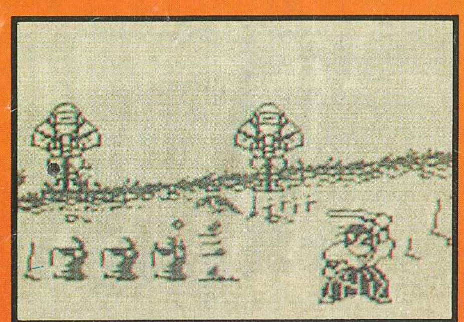
Ahora que Takara ha dado el primer paso esperemos que otros de sus juegos para Game Boy también los veamos en América, tal es el caso de Fatal Fury (que también tiene todos los personajes y movimientos) o del recientemente anunciado World Heroes Jet; sólo nos queda esperar, pero por el momento tenemos en nuestra portada a Samurai Shodown (o Samurai Spirits).





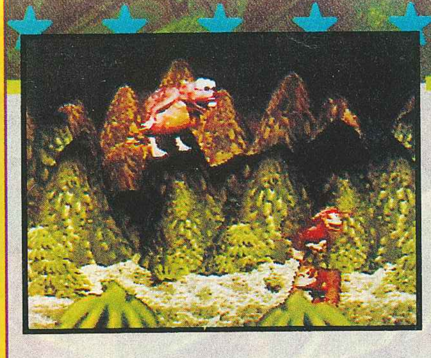






TIPS DK COUNTRY

VIENE DE LA EDICION ANTERIOR



Really Gnawty Rampage

Este jefe es similar al primero, pero te ataca con saltos mucho más altos y se mueve más rápido, además...



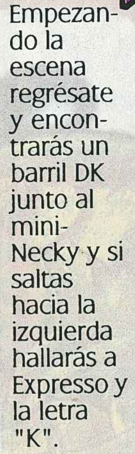
...tienes que caerle cuando esté en el suelo, de lo contrario no le causas daño. (Lo bueno es que al llegar con él te dan un barril donde sale tu compañero).

GORILLA

Ice Age Alley







Empezando la escena regrésate y encontrarás un barril DK junto al mini-Necky y si saltas hacia la izquierda hallarás a Expresso y la letra "K".



Shigeru Miyamoto creó a Donkey Kong inspirado en la leyenda de la Bella y la Bestia



Salta sobre los enemigos (Necky) para alcanzar el barril que te lanza a un bonus donde encuentras a Expresso y una figura de éste.









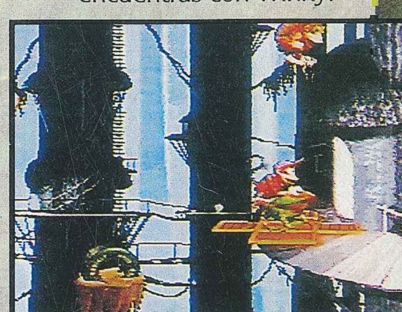
Pasando el primer Kremling déjate caer como indica la foto para quedar sobre el barril oculto que te lanza a una escena de bonus.





Ya en la escena de bonus avanzas rebotando en llantas recolectando plátanos...

... Y si llegas al final de la escena de bonus te encuentras con Winky.







TORCHLIGHT TROUBLE

Esta es la única escena donde te encuentras a Squawks que te va alumbrando tu camino, ya que la escena es demasiado obscura para ver algo sin su ayuda.



En el camino te encuentras con Kremlings-Krusha que solo los eliminas lanzándoles un barril.







CROCTORUS CHASE!

Aquí los pulpos te persiguen la mayor parte del camino.

Y en el agua también hay barriles tipo cañón.

Poco antes de terminar la escena métete por el hueco como indica la foto.



Ahí encontrarás una vida extra y la gran ayuda de un amigo.





Salta como indica la foto, para caer sobre el cuadro negro y sacar el barril de T.N.T.

Ahora estréllalo contra la pared de la izquierda para entrar a una escena oculta.

Aquí tienes que seleccionar tres figuras iguales para obtener ese premio.

Después de pasar el barril que marca la mitad de la escena, salta como indica la foto para sacar el barril que te da tu compañero. Recuerda que esto sólo lo puede hacer Diddy porque salta más alto.

En esta escena vas avanzando sobre una plataforma que se mueve automáticamente y sigue una ruta fija.

"Ni en Nueva York me divertí tanto"
King Kong

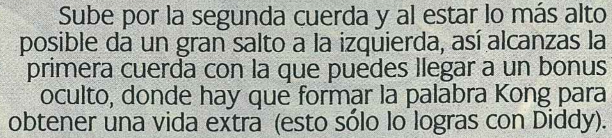
Después déjate caer en el siguiente hueco.

Ahí encuentras a alguien que te ayudará en el tramo que te falta recorrer.





ELEVATOR ANTICS



Sube por la segunda cuerda y al estar lo más alto posible da un gran salto a la izquierda, así alcanzas la primera cuerda con la que puedes llegar a un bonus oculto, donde hay que formar la palabra Kong para obtener una vida extra (esto sólo lo logras con Diddy).

Más adelante hay que avanzar de cuerda en cuerda pero los Zinger suben y bajan aumentando la dificultad.



INDUSTRIES INC.

Poison Pond!
BOSS DUMP DRUM
MINE CART MADNESS
BLACKOUT BASEMENT
POISON POND!



Las gráficas de esta escena están de lujo. Combinan el efecto de agua con capas de un arte en Layering.



Recuerda que tú controlas la posibilidad de subir rápido pero para bajar es un movimiento lento.



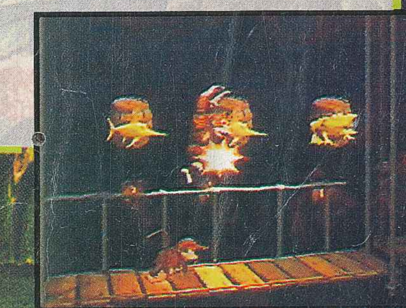


Aquí nuevamente avanzas sobre los rieles de una mina, pero con la diferencia que ahora ya saltas tú solo (sin el carro) así que hay que calcular la caída.

Pasando el barril que marca la mitad de la primera escena prepárate, ya que después de la letra "N" debes saltar hacia la llanta para que de ahí rebotes hacia el barril que te lleva al bonus.

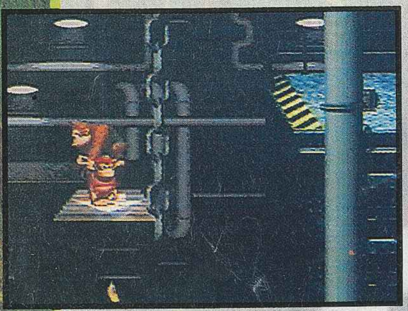
Ya en la pantalla del bonus tienes que tocar los barriles para seleccionar 3 figuras iguales.








Aquí por pequeños momentos toda la pantalla (menos tú y algunos barriles) cambia a negro, por lo cual tienes que tener muy bien ubicado a tu personaje con respecto al fondo.

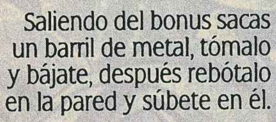


Al llegar a un lugar donde tienes que saltar avanzando por 4 plataformas consecutivas, permanece en la cuarta como indica la foto, así al llegar hasta abajo entrarás al barril que está debajo del plátano y te lanzará al bonus oculto.



BLACKOUT BASEMENT

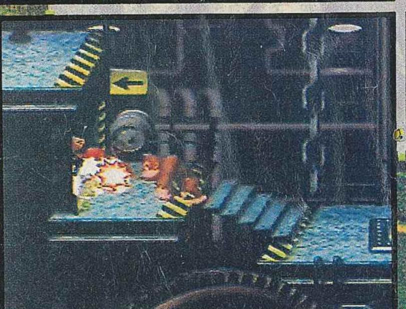
En este bonus encontrarás la letra "N".



Saliendo del bonus sacas un barril de metal, tómalo y bájate, después rebótalo en la pared y súbete en él.

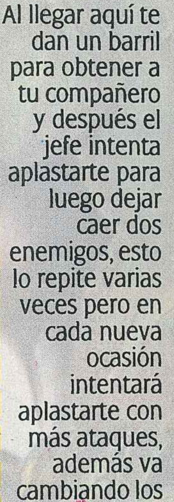


Así llegas sin ningún problema hasta otro bonus donde tienes que indicar dónde quedó el globo, pero no s erá fácil ya que la pantalla se torna negra por momentos.






Al llegar aquí te dan un barril para obtener a tu compañero y después el jefe intenta aplastarte para luego dejar caer dos enemigos, esto lo repite varias veces pero en cada nueva ocasión intentará aplastarte con más ataques, además va cambiando los enemigos que te deja caer.



BOSS DUMP DRUM





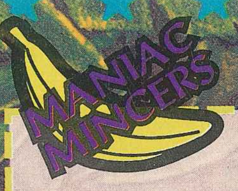




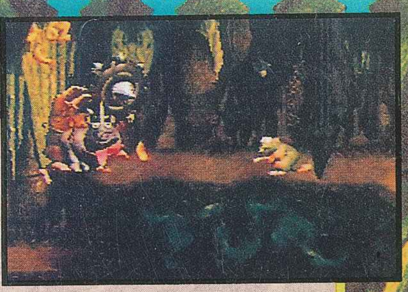


Ahora avanzas sobre una platafor- ma que se mueve automáticamente pero hay un problema: el combustible, ya que si en el transcurso del camino no tomas los tanques de combustible la plataforma se cae.





Recuerda que si pierdes a uno de tus amigos como en este caso a Rambi, él puede regresar si rebota en algún muro y entonces puedes tomarlo nuevamente.

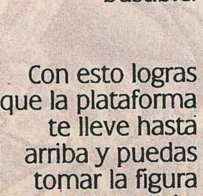




Poco antes de llegar a la mitad de la escena salta justo debajo del tanque de combustible para que un barril oculto te lance hacia arriba y tomes el com- bustible.



Con esto logras que la plataforma te lleve hasta arriba y puedas tomar la figura de Enguarde.





Al pasar el barril que marca la mitad de la escena, avanzas un tramo en una cuerda con una serie de Neckys que si vas rebotando sobre ellos sin tocar el suelo, al rebotar sobre el octavo te dará una vida extra. (Esto lo puedes ejecutar en varios lados).



MISTY MINE

Los tanques de donde salen los enemigos los puedes destruir con los barriles de T.N.T

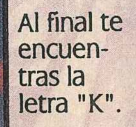




LOOPY LIGHTS

En el primer hoyo déjate caer al centro para que un barril te lance a un bonus oculto.

Aquí te encuentras con un nuevo tipo de barriles "OFF", "ON". Normalmente están en "OFF" y en la escena no se ve casi nada, pero si tocas los barriles cambian a "ON" y se encien- den las luces de la escena por un momento.



Al final te encuen- tras la letra "K".







Lo mejor para esta escena es jugar con Donkey Kong ya que él sí puede eliminar a los Kremlings-Klumb y a los Army.

PLATFORM PERILS

Utiliza los barriles para limpiar el camino de los molestos Kremlings-Krusha.

NECKY'S REVENGE

Aquí te enfrentas a un jefe similar al de la segunda escena. El aparece por cualquier lado de la pantalla y a diferentes alturas. Te ataca lanzando nueces, tú lo dañas cayéndole encima, pero sólo cuando ya te lanzó la última nuez, de lo contrario no le causarás daño.

¿Cómo te imaginas a el último Jefe?

BONUS ESPECIALES



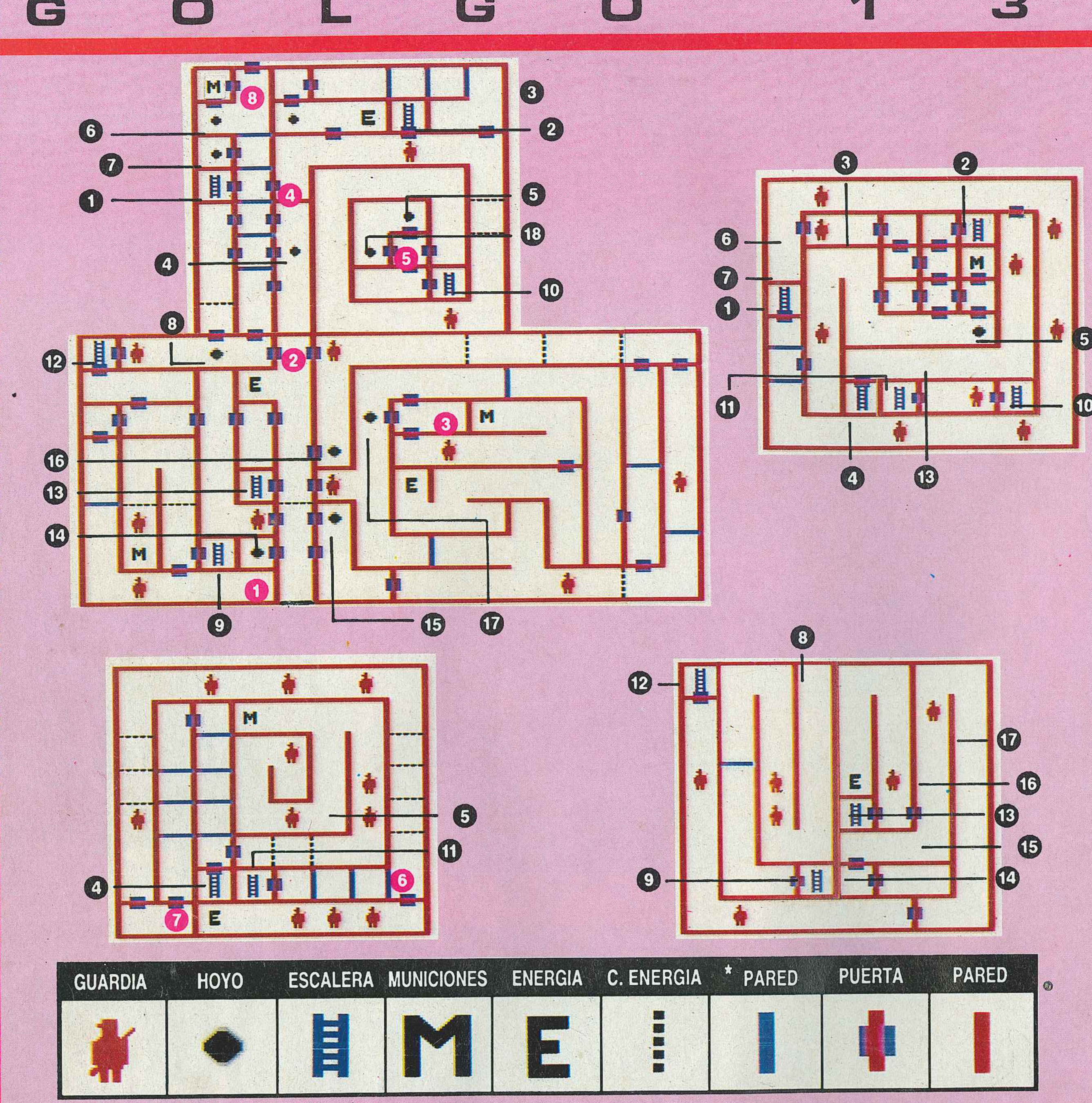
En la escena de Rambi, avanza a la parte superior de la pantalla para llegar del otro lado del muro donde encuentras una figura gigante de Rambi que te multiplica por 2 todas las figuras que tomes.

En la escena de Winky salta hasta llegar a la parte superior, después avanza hacia la izquierda hasta entrar por donde indica el mapa y así llegarás con la figura gigante de Winky que te multiplica por 2 todas las figuras que tomes.

En la escena de Expresso avanza hasta llegar al muro, da un doble salto para pasar sobre el muro y llegarás hasta la figura gigante de Expresso que te multiplica por 2 todas las figuras que tomes. Al comenzar la escena salta doble hacia atrás y así encontrarás una zona escondida.

Diddy tiene la habilidad de saltar más alto porque es más ligero, pero por lo mismo hay enemigos que no puede eliminar al caerles encima, en cambio Donkey no salta tan alto pero puede eliminar algunos enemigos que Diddy no.

G O L G O 1 3



* PARED: (Se puede destruir con Granadas)

(1) Ve por los lentes para que puedas ver las luces del campo de energía:
Al empezara ver hacia la segunda puerta de la izquierda, métete en ella y camina por el pasillo hasta la siguiente puerta en la izquierda. Métete y llegarás a un cuarto con 2 puertas, toma la que mira al Oeste, para que entres a otro cuarto con una puerta a tu izquierda, donde tendrás que entrar y seguir avanzando ya sin meterte a ninguna puerta; ten cuidado de los guardias, y destruye las paredes que se pongan en frente de ti.

(2) Ya con los lentes, dirígete al punto señalado con el dos rojo (2). Este punto esta 7 pasos al Norte del inicio, (1 paso hacia al Sur y 1 al Oeste, hay energía)

(3) Ve por la llave, para entrar a la puerta de la izquierda en el punto 2, es decir, hasta el fondo del pasillo principal.
Dirígete a la puerta de la derecha que está al fondo del pasillo principal. Al haberte metido saldrá un guardia, elimínalo y sigue avanzando hacia el Este teniendo cuidado de

A continuación te damos una guía rápida para localizar la dirección de las escaleras y la mejor salida al caer en un hoyo.

1.- (Escalera)	Mapa 1 ⟷ Mapa 2.	
2.- (Escalera)	Mapa 1 ⟷ Mapa 2	
3.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 2:	Dirígete a la escalera 1 ó a la escalera 2 según te convenga
4.- (Escalera)	Mapa 2 ⟷ Mapa 3.	
5.- (Hoyo)	Mapa 2 y 1 → Mapa 3:	Puedes ir por municiones y necesaria mente tienes que ir a la escalera 4.
6.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 4:	Ve hacia la escalera 1 ó hacia la 2
7.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 2:	Ve hacia la escalera 1 ó hacia la 2
8.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 4:	La única salida es por la escalera 9.
9.- (Escalera)	Mapa 1 ⟷ Mapa 4.	
10.- (Escalera)	Mapa 1 ⟷ Mapa 2	
11.- (Escalera)	Mapa 2 ⟷ Mapa 3.	
12.- (Escalera)	Mapa 1 ⟷ Mapa 4	
13.- (Escalera)	Mapa 1 ⟷ Mapa 4.	
14.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 4:	Puedes ir a la escalera 12 ó a la 13.
15.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 4:	Puedes ir a la escalera 12 ó a la 13.
16.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 4:	Puedes ir a la escalera 12 ó a la 13.
17.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 4:	Puedes ir a la escalera 12 ó a la 13.
18.- (Hoyo)	Mapa 1 → Mapa 2:	Puedes ir a la escalera 1 ó a la 4.

los campos de energía. Métete en la 1a. puerta que veas. Ya adentro avanza hasta la puerta de la izquierda (la que apunta al Oeste).
Ya adentro camina hacia el Norte por todo el pasillo y dobla a la izquierda. Dirígete a la primera puerta que veas, pero antes te interseptará una pared la cual hay que destruir. Al estar del otro lado de la puerta encontrarás 2 puertas, pero no entrarás en ellas, sino que tendrás que ir hacia el Este y al fondo del cuarto encontrarás la llave. Ya con ella, regresa al punto 2.

(4) Ahora podrás entrar a la puerta izquierda del punto 2 para ir por el arma. Entra al 2do. pasillo principal y métete a la 1a. puerta de la izquierda, pero primero tendrás que derribar una pared que se pondrá en tu camino. Al estar en el pasillo de al lado, avanza hacia el Norte y métete en la puerta de en frente. Allí adentro verás una escalera, no le hagas caso y métete en la puerta que da al Este, para que regreses al 2do. pasillo principal. Ya ahí, métete a la puerta de en frente para llegar al punto 4.

(5) Camina en caracol por el pasillo para llegar al cuarto con el número cinco rojo (5) y ve hacia la puerta Sur para que luego gires a la izquierda y entres a otro cuarto con una escalera. Baja por ella y llegarás al mapa 3.
Sal del cuarto, tumba las 3 paredes que se interpondrán en tu camino y al llegar al punto 6 puedes ir a la derecha para obtener energía. Después ve en caracol cuidándote de los campos de energía y los 4 guardias y llegarás al punto 7 donde está el arma.

(6) Ya con el arma deja que te eliminen, ya que si quieres regresar sería un buen relajo, además al ser eliminado empiezas en el pasillo principal y de allí sólo tienes que llegar al final del 2do. pasillo principal (8) y salir por la puerta que da al Norte.

INFORMACION SUPERNESESARIA

RISE OF THE ROBOTS



En el futuro, la compañía Electrocorp desarrolla un robot altamente inteligente y eficiente que tiene absoluto control de las facilidades de la planta; todo iba de maravilla hasta que un virus infectó el sistema operativo de este súper robot conocido como "Supervisor", el virus hizo que este robot tomara control de la planta de Electrocorp y de los droids que ahí se encontraban. La gente de Electrocorp para no dañar su planta decidió enviar a un robot que era su proyecto secreto: el "Eco 35-2 Cyborg" un cyborg mitad humano, mitad robot que debería entrar desarmado y poner fin al "Supervisor" antes de que algo verdaderamente grave sucediera.



Rise of the Robots es un juego que originalmente iba a ser lanzado por Absolute y que ahora ha pasado a ser propiedad de Acclaim; este es un juego de peleas con gráficos muy espectaculares pues está hecho con una tecnología similar a la de DK Country.



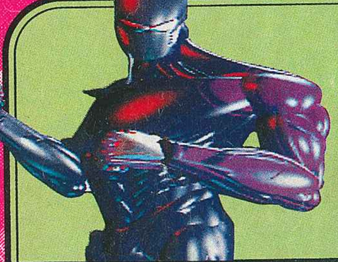
Rise of the Robots es un título que puede ser jugado por 1 ó 2 personas, pero con el ligero inconveniente de que el primer jugador sólo podrá pelear con el Eco 35-2 Cyborg y el segundo con los enemigos. Además del modo de VS, este juego tiene otras opciones como training (pelear contra un robot) Mision Brief (contra todos los robots), dificultad, tiempo, selección de número de rounds y movimientos especiales.



Otra característica llamativa de este juego es que como intro a una pelea y también como epílogo tiene cinemas displays con muy buena animación cada uno de ellos.

En este juego tú podrás encontrar 6 diferentes robots; como suele suceder en estos juegos de pelea, cada uno tiene diferentes características y movimientos especiales.

ECO 35-2 CYBORG



Este es un robot muy eficiente que gracias a que tiene una mitad humana el virus EGO no hace efecto en él; se desconocen sus posibilidades de triunfo pues es la primera vez que se prueba.

MOVIMIENTOS



SHOULDER BARGE
← → + cualquier botón

TURBO HEAD BUTT
↓ ↑ + cualquier puño




REVISTA
CLUB
Nintendo®

MAXIMUM CARNAGE

C L U B

Nintendo®

LOADER DROID











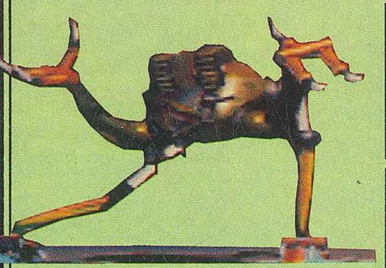
Este fue uno de los primeros robots creados por Electrocorp; debido a eso sus habilidades sólo son de transporte y carga y no de pelea, él es muy lento lo que lo hace un rival no muy peligroso.

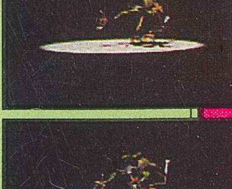
MOVIMIENTOS

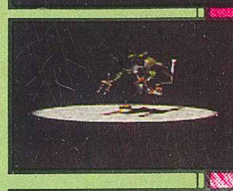


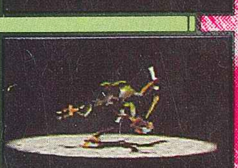
FORK SLASH
→ →
+ cualquier botón

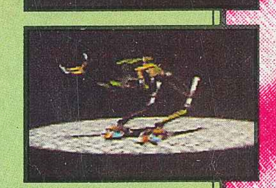
CRUSHER DROID











Este es un robot más peligroso pues fue creado por Electrocorp como un robot de seguridad. Sus largos brazos y piernas lo hacen peligroso a corto y largo rango, eso sin contar sus poderosas tenazas.

MOVIMIENTOS



PINCER MINCER
↓ →
+ cualquier botón

SENTRY







El último robot creado con fines de combate fue Sentry, aunque este robot no representa un gran avance en CPU sí lo es en diseño pues es un gigante con un rango de ataque impresionante pues puede conectarte una patada aun en sitios donde creías que estabas a salvo.

MOVIMIENTOS





FLYING JET KICK

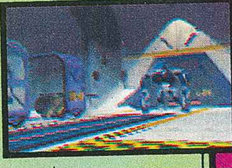


↓ ↓ + cualquier botón

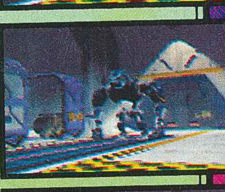


BHF03 BUILDER DROID











Después del Loader Droid el BHF03 se convirtió en el otro producto importante de Electrocorp. Debido al diseño de su cuerpo que es muy parecido al de un orangután él puede aprender rápido algunas técnicas de pelea; este robot es fuerte pero también muy lento.

MOVIMIENTOS



PILE DRIVER
↓ ← ↑



BOMBER JUMP
↓ → ↑

MILITAR DROID









Al convertirse en una compañía líder en su ramo, Electrocorp comenzó a cooperar con el ejército y el combativo Militar Droid es una gran muestra de ello; este droid tiene un avanzado CPU que le permite analizar al enemigo y escoger una buena técnica en su contra; su velocidad es devastadora.

MOVIMIENTOS



CATAPULT SPIN
↓ ↑
+ cualquier botón



CYBER SLASH
← →
+ cualquier botón

SUPERVISOR DROID

?

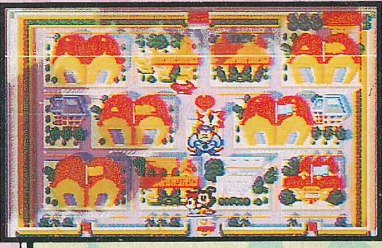
Hasta el final de tu misión te enfrentarás al tan temido Supervisor. Este es un robot de lo más avanzando pues además de tener lo más moderno en CPU'S tiene la habilidad de cambiar su forma; este sí que es un paquete bastante pesado para el ECO 35-2.

Sería tonto negar que Rise of the Robots es un juego impactante visualmente hablando, pero sólo visualmente porque la pobre movilidad y la poca variedad en robots son su lado negativo, y sobre todo para los 32 megas de memoria (al parecer gastaron más de la mitad en cinemas)

INFORMACION SUPERNESESARIA

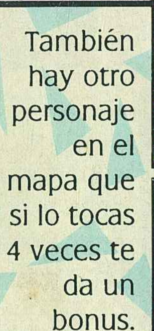


Konami ha comenzado a lanzar varios títulos sorprendentes. Animaniacs es uno de ellos. Para empezar no te imagines que es un título fácil ya que tiene un reto término medio y si alguna vez has visto la caricatura te diremos que el juego está igual o más maniático. Todo comienza cuando Cerebro y Pinky (como siempre) planean dominar el mundo pero para lograrlo necesitan dinero, así que roban los libretos de una película. Entonces los hermanos Warner tienen que recuperarlos.

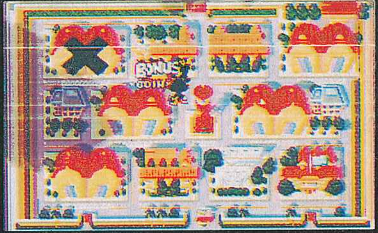




En el mapa general puede atraparte el policía para llevarte a una escena donde tratará de encerrarte.





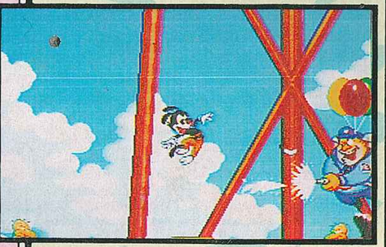


También hay otro personaje en el mapa que si lo tocas 4 veces te da un bonus.

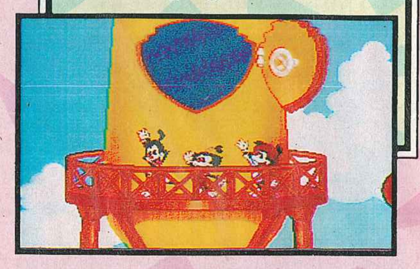
LA TORRE







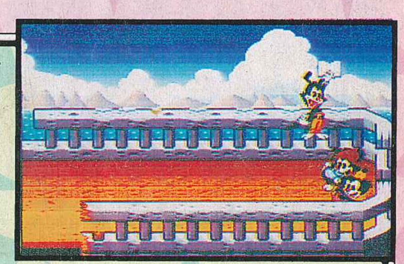
Cuando atrapan a uno de los hermanos Warner puedes ir a recuperarlo a la Torre subiendo en una plataforma que va zigzagueando.



El objetivo del juego es más que sólo pasar escenas y eliminar jefes, ya que tienes que encontrar 24 libretos de una película. Como te podrás imaginar algunas están muy escondidas y dependiendo del número de hojas que tengas al terminar el juego te da diferentes finales.

En la parte inferior de la pantalla tienes los marcadores de monedas, continues y hojas del libreto. Cada 100 monedas acumulas un continue EXTRA y cada vez que tomas una moneda dorada te da dos oportunidades de jugar al estilo de Las Vegas donde obtienes premios como monedas, protección y algunos castigos.





Además cuenta con la opción de password, muy útil para cuando vas encontrando los libretos ya que también influyen en el password. Por cierto dependiendo del número de libretos cambia el final.



SCI-FI STUDIO



Como que estos Aliens no se ven tan peligrosos y mucho menos se le ve miedo a los animaniacs.



Al ir bajando a toda velocidad tienes que esquivar las esferas que van detrás de ti y, si puedes,toma las monedas que hay en el camino.



Aquí tan solo hay que soportar un poco al policía en lo que llega un O.V.N.I



Mientras subes por este elevador enemigos y algunas monedas van cayendo. Además unos rayos aparecen en el suelo.



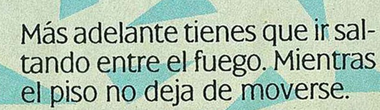


Por ningún motivo te detengas o serás atropellado por el camión que no deja de seguirte.

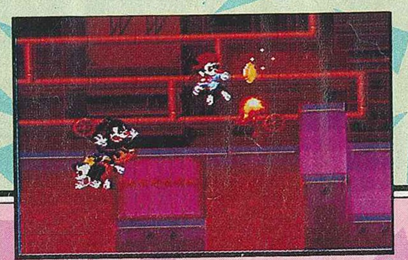
JEFE

Para que puedas eliminar a este jefe tienes que correr y chocar contra las palancas en 5 ocasiones.





Más adelante tienes que ir saltando entre el fuego. Mientras el piso no deja de moverse.

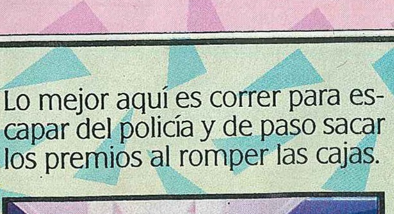




AQUATIC STUDIO

Utilizando balsas, almejas y barriles avanzas por el mar. Un efecto muy bueno es cuando sale el tiburón ya que se mueve constantemente.





Lo mejor aquí es correr para escapar del policía y de paso sacar los premios al romper las cajas.









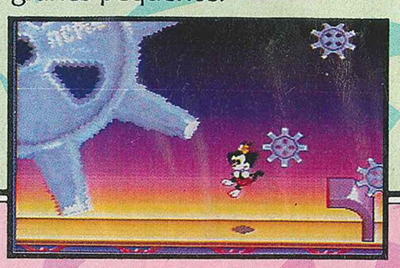
El jefe está sobre un pulpo que sube y baja, además ataca con sus tentáculos. Mientras tú tienes que utilizar el cañón en el momento adecuado (en ocasiones te lanza unos pequeños pulpos).



El Scroll en esta parte se mueve automáticamente y tienes que cuidarte al saltar, ya que los piratas te empujan y puedes caer.



Un engrane gigante te va siguiendo y, mientras, tienes que esquivar placas de metal y engranes pequeños.







En esta parte viajas sobre una escoba voladora a gran velocidad; necesitas seguir al conejo para poder anticiparte a los obstáculos del camino.





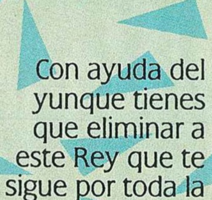
La mayoría de esta parte la pasas sobre el dragón que constantemente se mueve por toda la pantalla.

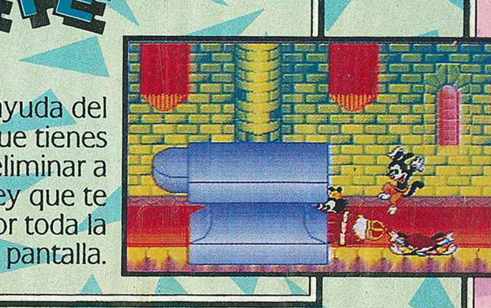
El piso se va destruyendo y tú tienes que ir avanzando rápido tomando todas las monedas que puedas.





Al eliminar algunos naipes en esta parte obtienes bonus o plataformas ocultas.





Con ayuda del yunque tienes que eliminar a este Rey que te sigue por toda la pantalla.



ADVENTURE STAGE

Las piernas mecánicas tratarán de sorprenderte en varias ocasiones.





JEFE

Este jefe controla unas manos mecánicas con las que intenta aplastarte, y tú lo dañas lanzándole los cocos que caen.

De preferencia en esta escena hay que avanzar por arriba pero si caes puedes utilizar unas hojas para que te lancen hacia arriba nuevamente.



Como ves el pobre perro siempre la lleva de perder por proteger a la niña.



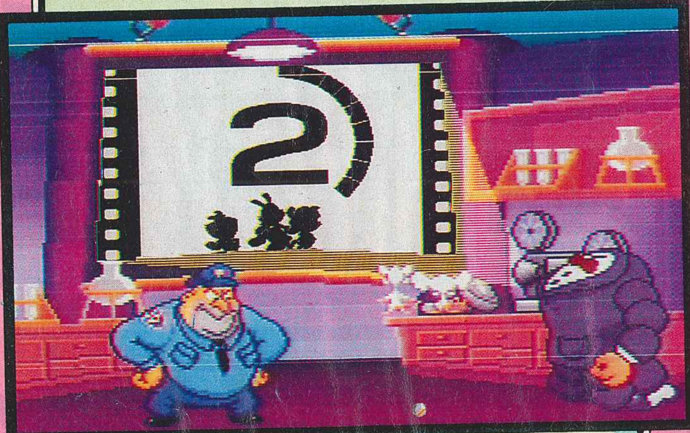


Corriendo te escaparás de ser aplastado por el techo que cae poco a poco.

Aquí avanzas a gran velocidad y tienes que esquivar los objetos que te dejan caer (cualquier similitud con Donkey Kong Country y Pac-Mac 2 es pura coincidencia)



EDITING STAGE



Esta es la última escena y no podrás entrar hasta que hayas pasado todas las demás escenas; antes de enfrentarte a Cerebro tendrás que pasar algunos cortos de las escenas pasadas.

STUDIO HQ



Aquí es donde comienza todo y para que veas qué locos están los animaniacs ve cómo agarran hasta los anuncios. Y como nosotros estamos igual de locos, pusimos el principio en el final del análisis.

Un comentario final realmente sobra cuando el juego viene con el nombre KONAMI.





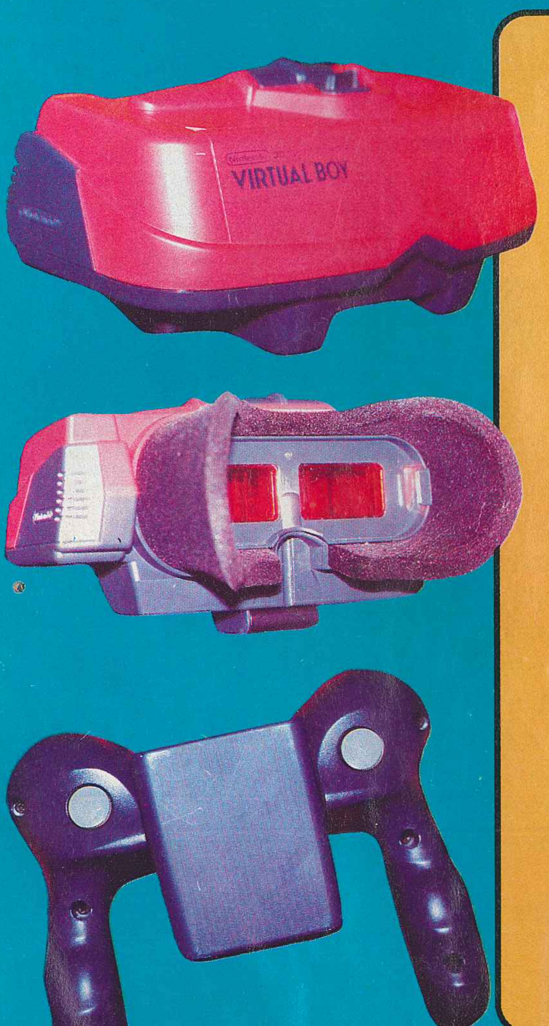


NOVEDADES

VIDEO GAMES

LO ULTIMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

Gran expectación causó durante la feria realizada en Japón, llamada Shoshinkai, el día 14 de noviembre, la exhibición de la nueva consola de Nintendo, conocida como Virtual Boy. En nuestro anterior número ya te habíamos adelantado algo, pero esta vez tenemos el orgullo de haberla visto en acción y tener fotos para mostrártela.



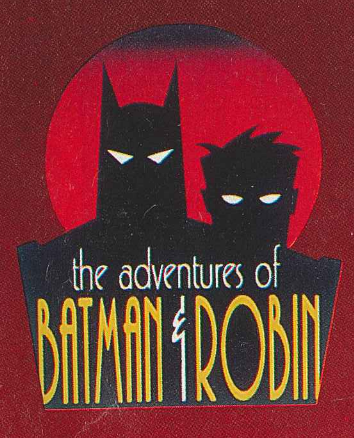
Aquí tenemos al Virtual Boy visto por el frente y por su parte posterior, esta última foto nos permite observar la forma en la que ves el juego: para esto cuentas con pequeñas pantallas de alta resolución compuestas cada una con LED (Light Emmitting Diode), cada pantalla es para un ojo; el protector de las orillas está hecho de algo así como Neopreno, un material flexible de color obscuro que impide el paso de la luz y así el jugador no pierde detalle del juego; en cada uno de los extremos hay un parlante con lo que se logra el sonido estéreo; en la parte de abajo podemos ver el dispositivo con el que el VB se fija a un trípode para ponerlo en alguna mesa o base y el cual se puede ajustar en diversos ángulos.

A continuación, tenemos el control, el cual está compuesto, como podrás ver, por un par de Pads y cuatro botones al frente (Select, Start, B y A) y dos botones extra en la parte de atrás del control que funcionan como L y R, la idea de los dos Control Pads surgió por la necesidad de que ahora, por primera vez, los juegos y personajes no sólo se moverán Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha, sino que ahora también se tendrán que realizar movimientos de profundidad. Como ya habíamos dicho, también podrás ver la caja del eliminador o la batería la cual va en la parte de atrás.



Y en el próximo número habrá más imágenes e información de nuestro nuevo juguete.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Ciudad Gótica, como toda gran urbe, se encuentra azotada por el crimen, pero por fortuna esta ciudad cuenta con un defensor que ronda las calles amparado por la obscuridad de la noche, su nombre es: Batman (por si hay alguien que aún no lo conozca). The Adventures of Batman & Robin es uno de los juegos de Konami que harán su arribo este mes; el título



está basado en la serie de caricaturas "Batman the Animated Series" el cual iba a ser el título original. Al igual que en la serie de televisión, Batman tendrá que enfrentarse a sus ya de sobra conocidos rivales como The Joker, Penguin, Catwoman o The Riddley, los cuales están divididos en diferentes escenas.



Misión 1
THE JOKER

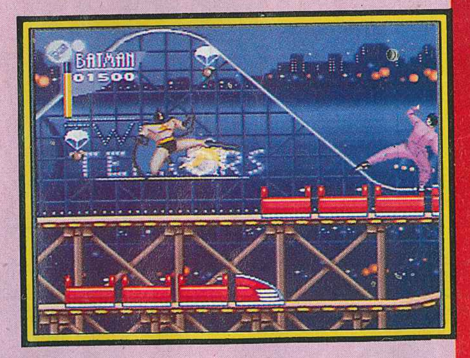


Item recomendado

En tu primera misión Batman se enfrentará a su archirival Joker o sea el Guasón quien se esconde en una casa de la risa de su propiedad. Para llegar ahí tendrás que cruzar las calles de ciudad Gótica las que como es costumbre están llenas de maleantes; la casa de la risa del Guasón está llena de robots mecánicos con la figura del propietario que intentarán detenerte, inclusive hasta tendrás que luchar contra uno gigante. La pelea contra The Joker se lleva a cabo en una montaña rusa llamada Twin Terrors y donde hallarás bastantes obstáculos.







EL EFECTO DE LA ESCENA

Sin lugar a dudas la mejor escena es cuando al momento de tu encuentro con The Joker la perspectiva cambia de lado a vista por enfrente, aquí sobre todo hay mucha creatividad antes de nada.









EQUIPMENT

Batarang · Grappling gun
Bat star :9 · Smoke bomb :5
Spray gun :9 · P-explosive:5
Flashlight · X-lay goggles
Gas mask
START TO EXIT

Al principio de cada misión Batman deberá escoger qué implementos llevar para vencer a sus enemigos, conforme vayas jugando irás averiguando en qué escena te sirve cada cosa.

Un punto importante de este juego es la renombrada creatividad de los programadores y diseñadores de Konami ya que todas las escenas tienen excelentes efectos visuales que te iremos comentando.



Misión 2

Poison Ivi

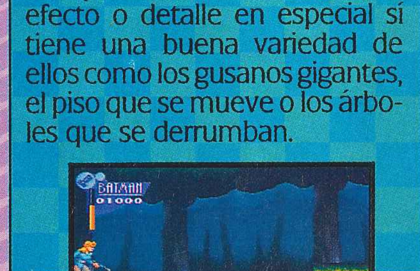


Quizá las causas por las cuales lucha Poison Ivy no parezcan tan malas pues ella protege a las plantas y el medio ambiente pero no le importa destruir al ser humano; Poison Ivy se esconde en un invernadero, pero para llegar a él debes cruzar un gran bosque infestado por las plantas y los secuaces de Poison Ivy.



El efecto de la escena

Aunque esta escena no tiene un efecto o detalle en especial sí tiene una buena variedad de ellos como los gusanos gigantes, el piso que se mueve o los árboles que se derrumban.









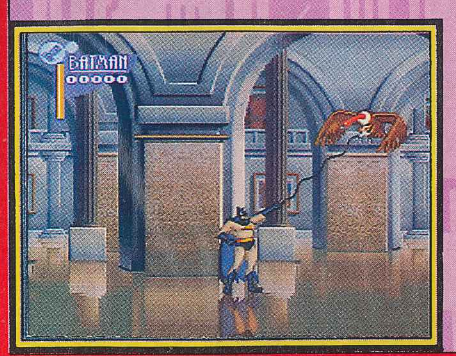
Misión 3

The Penguin

Items recomendados



Esta escena tiene más de aventura y de investigación que las anteriores pues aquí apareces en compañía de Robin, junto a quien debes buscar en más de 20 cuartos de un edificio a las personas secuestradas, que te den pistas sobre el paradero del Pingüino; entre munchas cosas que debes hacer es prender la luz para poder ver cosas que de lo contrario no podrías.





Misión 4

Catwoman



Items recomendados





Las azoteas de los edificios de ciudad Gótica eran unos de los pocos sitios seguros, eso hasta que apareció Catwoman. Batman para poder detenerla se tiene que adentrar a sus terrenos. Aquí tú encontrarás una variedad en acciones pues escalar edificios, pelear en elevadores o dejarte caer desde una azotea serán cosas que tendrás que hacer para poder capturar a Catwoman.

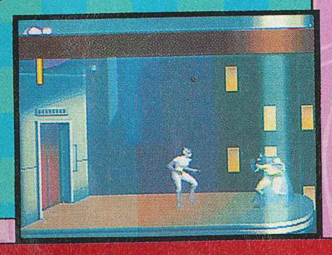


EL EFECTO DE LA ESCENA

Aquí también hay una gran variedad de efectos (anuncios que se caen, luces y sombras) pero uno de los que más llamó nuestra atención fue el efecto de cristal del elevador y cómo aparece (como repetimos, sólo es cuestión de ingenio).







Misión 5

Batmovile



Esta es la escena más sencilla de todo el juego pues aquí sólo tienes que conducir tu batimóvil por las calles de cuidad Gótica para llegar a su universidad, esta escena es en "Top View" o vista por arriba y no hay los sorprendentes efectos visuales que hay en las otras (sólo un poco de rotación).



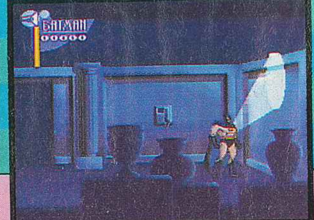


Batman es el mejor juego que ha hecho Konami según ellos mismos.

EL EFECTO DE LA ESCENA

Aunque éste no es un efecto muy complejo sí es un súperdetalle, nos referimos a la manipulación de la luz de la lámpara ya que si te acercas, alejas o la diriges a una esquina ésta cambia; ¡esto sí que es fijarse en detalles!













Lo que parecía una agradable reunión en la universidad de ciudad Gótica se volvió toda una pesadilla, gracias a la aparición de Scarecrow quien con su gas especial ha puesto a todos los asistentes en contra de Batman (y por desgracia para él no puede golpear a los inocentes); la cacería de Scarecrow para evitar que esparza su gas por toda la ciudad lo llevará a perseguirlo en su dirigible y a luchar contra él sobre su nave de escape.

EL EFECTO DE LA ESCENA

Aquí no hay efectos fuera de lo común, lo más relevante son los cuartos llenos de gas y la batalla en contra de Scarecrow pero en escenas anteriores ya habíamos visto cosas parecidas.



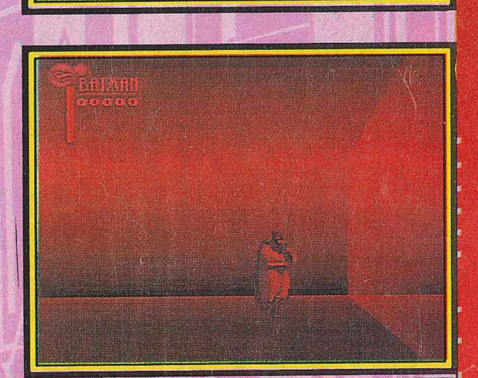


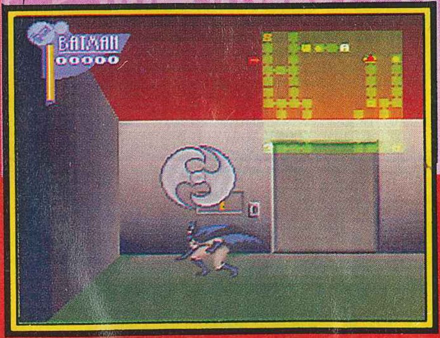






El comisionado Gordon y su hija Bárbara han sido secuestrados por The Riddler, o sea El Acertijo, y para poder rescatarlos Batman debe entrar en el laberinto del ninotauro y tratar de resolver todos los acertijos que ahí se le presenten; debes checar con tus lentes de rayos X muchas de las paredes pues hay varias falsas que puedes destruir con bombas, o tener cuidado al resolver los acertijos pues te pueden regresar al principio de la escena o atacarte con pequeñas sierras; una vez que hayas resuelto los 3 acertijos te enfrentarás a The Riddler en su Cyberspace.







Después de vencer a The Riddler ya sólo te quedarán 2 misiones por completar, en las cuales encontrarás al resto de los enemigos de Batman y regresarán otros por más.

The Adventures of Batman & Robin es un juego con excelentes gráficos, música y movilidad (además de los efectos); otro punto a favor de este juego es la excelente animación de todos sus personajes.



ESPECIAL
TRUCOS INEDITOS

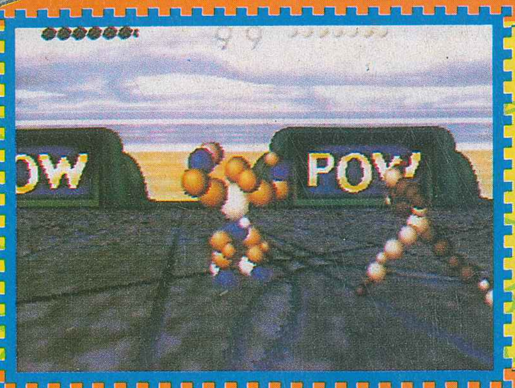
AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
BLACKTHORNE (SUPER NES)	ULTIMA ESCENA	• INGRESA PASSWORD: K 3 C H
POW (NES)	TENER 21 VIDAS	• AL APARECER EL TITULO, PRESIONA: "A", "B", "B", "ARRIBA", "ARRIBA", "ABAJO", "ATRAS", y "START".
MORTAL KOMBAT II (SUPER NES)	PELEAR CONTRA SHAO KHAN	• EN LA PANTALLA DE SELECCION, REALIZA LA SECUENCIA: "ADELANTE", "ARRIBA", "ARRIBA", "ADELANTE", "ATRAS" y "SELECT".
CAPTAIN PLANET (NES)	ULTIMA ESCENA	• INGRESA PASSWORD: 8 2 9 4 4 3
MECH WARRIOR (SUPER NES)	SER INVENCIBLE	• DURANTE EL JUEGO, PON PAUSA Y PRESIONA: "A", "L", "L", "Y", "A", "L", "L", "Y", "A", "L", "L", "Y".
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	VER CREDITS DEL JUEGO	• DURANTE LA PRESENTACION PRESIONA: "A", "B", "A", "B", "A", "B", "A", "B".
PACK ATTACK (SUPER NES)	LLEGAR AL NIVEL 100	• INGRESA PASSWORD: L S T
P. OF PERSIA (NES)	ULTIMO NIVEL	• INGRESA PASSWORD: 3 2 1 7 3 6 3 0
X-KLIBER 2097 (SUPER NES)	SER INVENCIBLE	• DURANTE LA PRESENTACION, PRESIONA: ← ← → → ↓ ↑ → ↑ ↑ ↑ AHORA, EN OPCIONES ACTIVA "NO DAMAGE".

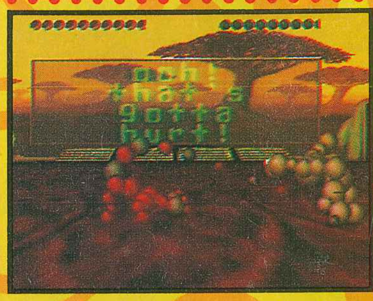
INFORMACION SUPERNESESARIA



Al parecer esta onda de buscar a los peleadores más fuertes y capaces ha llegado a niveles insospechados, pues unos seres conocidos como Ballz han comenzado a pelear para lograr ganar el torneo que ha organizado un personaje llamado "Jester". La entrada al torneo no está restringida, por lo que aquí tendrás la oportunidad de ver toda clase de personajes que de otra forma hubiera sido muy difícil reunir.



Ballz es un juego que viene utilizando una temática que ya ha sido empleada en exceso estos últimos años, sin embargo, trata de innovar un poco este estilo, ya que los personajes de este juego, (como seguramente ya te diste cuenta) están hechos con bolas. Esta es una cuestión muy creativa que ayuda a darle un toque de "realismo" a los movimientos.



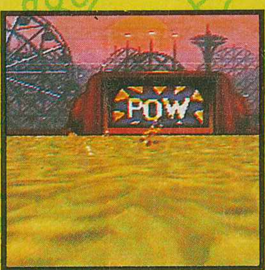
Las peleas en este juego se realizan en diferentes arenas y ahí la vista de la pelea varía dependiendo de diferentes factores, ya que se puede acercar o alejar la imagen de donde están los peleadores, también cambian las perspectivas pues en algunas situaciones puedes estar viendo a tu peleador de lado, de frente o por atrás.

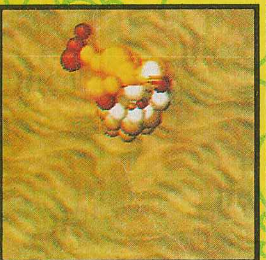
Como en otros juegos de este tipo, cada peleador tiene diferentes ataques; aquí se usan 3 botones, uno para golpe, otro para patada y otro para saltar y movimientos especiales que se sacan con combinaciones de control y botones.



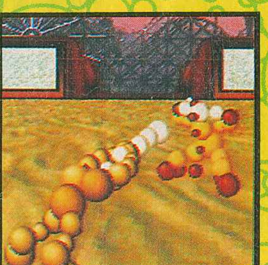
Una mejor muestra de lo que se puede llegar a hacer con este concepto en gráficos viene cuando ganas una pelea, pues podrás ver una repetición instantánea del último round, la cual puedes manipular para observarla desde diferentes ángulos y distancias.











Otra característica de este juego, es que tiene bastantes personajes a escoger con las típicas diferencias que hay entre ellos. Estos personajes son:

Kronk



Kronk es un personaje que da la impresión de ser un cavernícola de ojos saltones y con un gran garrote, él tiene un buen alcance y potencial, además de tener una velocidad aceptable. Este es de los típicos que tienes que agarrar para empezar a jugar.

Boomer

Este payaso tiene un buen rango de ataque, aunque en velocidad no está muy bien dotado que digamos. Algo muy característico de este personaje es su inagotable fuente de técnicas sucias para buscar la victoria.

Bruiser



Dentro de la categoría de los humanoides Bruiser es nuestro infalible personaje "fuerte pero lento y sin técnica", un golpe de él fácilmente podrá mandarte a dormir por un buen rato. El no está tan desprotegido como otros pues tiene un rango de ataque bastante aceptable.

Turbo

Turbo es de esos personajes bien dotados que también no faltan en los juegos, él es bastante rápido y con un aceptable rango de ataque, además de contar también con una amplia variedad de movimientos especiales, su único punto débil es que carece de potencial al golpear.

Tsunami



Todo parece indicar que a los que programaron este juego les dio por poner varios exponentes de un mismo género, pues Tsunami es un peleador de sumo que tiene casi las mismas características que Bruiser aunque él es un poco más lento, pero también es un poco más fuerte.

Yoko



Yoko es un primate entrenado especialmente para pelear, aunque él no parece más inteligente que cualquiera de los que trabajamos aquí, sólo aparenta ser torpe porque es muy bueno en la aplicación de llaves y agarrones. Tiene una buena potencia y alcance normal, pero es algo lento.

Divine



¡Y claro!, el cuadro no podía estar completo sin nuestra típica chica que reúne gracia, belleza y bastantes ganas de patear algunos traseros. Como también ya te has de estar imaginando, Divine es muy rápida y con un buen rango de ataque, pero su potencia no es tan buena.

Crusher



Si de algo no te puedes quejar en este juego es de la falta de personajes lentos pero potentes y Crusher es uno de los mejores exponentes de esta área, él es muy lento pero también de los más fuertes, tiene la cualidad de poderse librar muy fácil si un rival lo quiere agarrar y poderes que compensan su poco rango.

El Ballz



Una características de este juego es la serie de personajes raros que te puedes encontrar y éste es uno de ellos. El Ballz es algo rápido, fuerte y causa un buen nivel de daño cuando embiste al enemigo, pero fuera de eso está muy limitado en golpes y movimientos.

Byte Viper

Esta serpiente es un ejemplo más de la variedad de personajes raros. Tiene una fuerza y rango muy pobres aunque eso sí, es muy rápida; si su rival se descuida puede ser prácticamente comido vivo por Byte Viper.

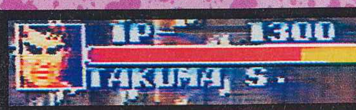
Extraña colección de personajes ¿no crees?, pero prepárate pues no son todos, aún faltan 6 por conocer, todos ellos con sorpresas ocultas para ti.

No podemos negar que este es un juego muy creativo y muy bueno visualmente hablando, pero es algo monótono y lento, tal vez si se hubiera aplicado este concepto a otro tema funcionaría mejor, como que aquí no quedó bien (Por cierto, ¿PF Magic será una subsidiaria de Accolade?, al parecer sí).





Este es un juego con muchas sorpresas, y aquí te mostraremos algo muy importante, la capacidad de ejecutar poderes de desesperación cuando ellos hubieran acumulado el máximo de su línea de Pow o cuando su energía estuviera parpadeando en rojo; a continuación te diremos los poderes de todos los personajes, recuerda que la clave utilizada para los botones es: A-Puñetazo débil, B-Patada débil, C-Puñetazo fuerte y D-Patada fuerte.





ITALIA



Terry Bogard:
↓ ↙ ← ↙ → + BC

Andy Bogard:
↓ por 2 segundos,
↘ → + BD

Joe Higashi:
→ ← ↙ ↓ ↘ + BC

CHINA



Atena Asamiya:
← → ↘ ↓ ↙ ← ↖
+ BC

Sie Kensou:
↓ ↘ → ← → + D

Chin Gentsai:
↓ ↘ → ↓ ↘ + C



INGLATERRA

Mai Shiranui:
→ ↙ → + BC

King:
← → ↘ ↓ ↙ + BD

Yuri Sakazaki:
→ ← → ↘ ↓ ↙ ←
+ BD



U.S.A.

Lucky Glauber:
↓ ↙ ← ↙ → + BC

Heavy D:
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←
+ C

Brian Battler:
↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ←
+ C

KOREA



Chang Koehan:
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←
+ C

Kim Kaphwan:
↓ ↙ ← ↙ →
+ BD

Choi Bounge:
← por 2 segundos,
↙ ↓ ↑ + BC

BRASIL

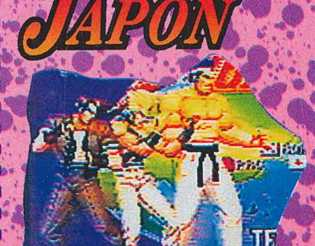


Ralf:
↙ por 2 segundos,
← → + C

Jeidern:
← por 2 segundos,
↙ ↓ ↑ + BC

Clark:
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ←
+ C

JAPON



Benimaru Nikaido:
↓ ↘ → ↓ ↘ + C

Kyo Kusanagi:
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →
+ C

Goro Daimon:
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ←
+ C



MEXICO

Robert Garcia:
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←
+ C



Takuma Sakazaki:
↓ ↘ → ← → + AC

Ryo Sakazaki:
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←
+ C



Ahora, antes de comenzar a describirte Killer Instincts, te diremos que Nintendo nos pidió no imprimir todavía las fotos del juego, pero te aseguramos que ni con las fotos podrías ver lo que realmente es esta maravilla que se logró gracias a la unión de Nintendo (número uno dentro de las compañías de excelencia por cuarto año consecutivo a nivel mundial según la lista de Nikkei) y Silicon Graphics (la compañía más importante en la creación de gráficos) para el desarrollo del Hardware, y por otro lado la creatividad de Rare (una compañía que tiene una experiencia grandísima en esto de los videojuegos) utilizando las herramientas de programación del Alias. Como puedes ver, la unión de tantos cerebros talentosos es la única manera de crear KI, que revolucionará la industria del videojuego. Pero dejémonos de hablar de compañías y que el instinto asesino nos ayude a imaginar la indescriptible animación con gráficos que tienen volumen real, complementado con un estupendo sonido. Ahora imagina un acercamiento a la escena en la azotea de un edificio, que, en lugar de moverse de lado a lado, gira poco a poco; además, un super detalle en el fondo: una pantalla gigante que transmite simultáneamente todo lo que tú ves en pantalla, Y ¿Qué te parecería un enfrentamiento en un puente colgante donde los personajes se separan tanto que un zoom out abarca todo el puente y el cielo se mueve de una forma impresionante?.

Bueno hasta aquí todo está bien, pero si tú eres un perfeccionista en juegos de pelea no serán suficientes los maravillosos gráficos y sonido, tú además esperas acción y algo más, pues Killer Instincts te ofrece un nuevo concepto que deja atrás a todo lo que hayas visto antes. Los 11 personajes tienen más de 50 maneras de ejecutar combos mortales desde 3 a 13 golpes... (y posiblemente más) y no tienes que brincar necesariamente para comenzar una combinación como en otros juegos de pelea. Todos los personajes tienen varias maneras de comenzar sus combos, los cuales se conectan despiadadamente.

Ahora te diremos que la animación es algo especial en KI, ya que utiliza más "frames" para cada movimiento de los que se podían hacer en juegos previos, lo que permite movimientos mucho más suaves y fluidos.El Dragon Punch de SFII, por ejemplo, usaba 6 frames de animación; un movimiento similar en KI con Jago utiliza 14 frames (más que frames es como si el CPU sólo le ordenara moverse al personaje).

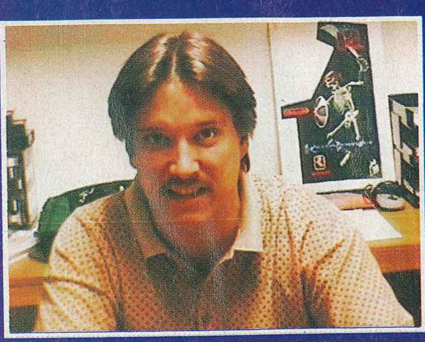
Retomando los combos junto con la animación, te damos una idea de cómo funciona. Por ejemplo, si en el control ejecutas un Dragon Punch con Jago y el oponente está separado de ti, Jago conecta un Dragon Punch sencillo, y si estás pegado al oponente conecta un Dragon Punch utilizando una espada, pero si lo anterior lo ejecutas con el botón de

JAGO

golpe medio (los botones están acomodados como en SFII) Jago conecta rodillazo y patada en el aire para rematar con Dragon Punch.

Como puedes darte cuenta, se trata de involucrarte perfectamente en la acción y que no seas un simple espectador (como en Art of Fighting cuando conectas el poder especial de varios golpes). Seguramente pensarás que un combo de 13 (Killer 13) sea complicado, pero no en realidad tú marcas 5 ataques y al unirlos obtienes un "Killer 13".





WEREWOLF

Todo esto de los combos nos fue presentado por Ken Lobb que es una de las personas de Nintendo que ayudó en el concepto y es un superfan conocedor de juegos de pelea.

Si eres buen observador te darás cuenta de que Ken Lobb aparece en el final de G.I. Joe. Pronto escucharás más de Ken Lobb (literalmente, porque él es la voz de la presentación de KI y los gritos de Jago).

NOT BAD, YOU HAVE
FINISHED A VERY
DIFFICULT GAME,
I'M VERY IMPRESSED!!!
AS ALWAYS, WE PROGRAMMED
THE FINAL QUEST FOR
EXPERTS, SO BY COMPLETING
THIS GAME, YOU HAVE
PROVEN YOUR ABILITIES TO ME.
THANKS AGAIN FOR PLAYING!!!
KEN LOBB

Y regresando a lo de la acción continua, te diremos que cuando le bajas toda la energía a tu oponente no

SPINAL

RIPTOR

pasas a otro round; ahí mismo continúa la acción, sólo se le llena la energía a tu oponente.

Las fotos de los personajes que te presentamos no son dibujos especiales para posters y revistas, es tal como se ven en el juego con esas sombras, brillos y texturas.

Nada, nada que se diga de este juego le hace justicia a la sensación de jugarlo. En cuanto lo conozcas en arcadia verás que no exageramos.



FULGORE

MELTDOWN

USHRA MONSTER TRUCK WARS

(SNES y GB)

Todos aquéllos que disfruten de las competencias entre camionetas de grandes llantas, encontrarán en Ushra Monster Truck Wars un juego hecho a su medida; escoge una camioneta, puede ser el Grave Digger, el Predator o el famoso Bigfoot y compite en diferentes eventos y carreras para ir acumulando puntos y así ganar la competencia a nivel nacional.

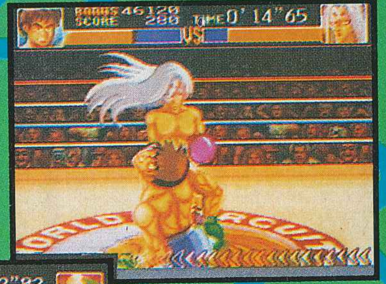




Acclaim

SUPER PUNCH OUT!! (SNES)

Super Punch Out!! entra al grupo de juegos clásicos del NES 8 bit, que están apareciendo ahora en el formato de SNES; al igual que en la versión anterior tú controlas a un joven boxeador cuyo sueño es convertirse en el número uno a nivel mundial, pero él no es el único que lo ambiciona, pues hay muchos peleadores en el camino y con las mismas intenciones, a los cuales tendrás que derrotar para ir escalando posiciones en diferentes circuitos y al final enfrentarte a un misterioso peleador. Esta nueva versión tiene una amplia variedad de nuevos movimientos y mejores gráficos.







Nintendo

ESTE MES

OPERATION THUNDERBOLT (SNES)

El presidente de la República de Bintazi, un país dedicado al terrorismo, ha dado órdenes de secuestrar un avión para así presionar al gobierno de los demás países a liberar a sus camaradas que se encuentran presos, de lo contrario algo le pasará a la tripulación. Así que las demás naciones deciden enviar un calificado equipo de rescate para intentar liberar a los prisioneros.

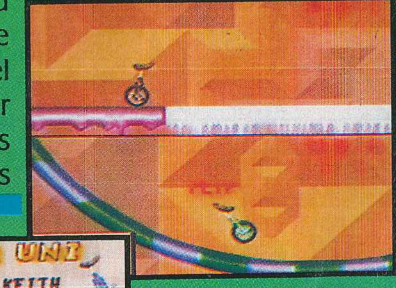
Este es un clásico juego de Arcadia de Taito, que ahora es lanzado para el SNES; aquí puedes elegir de entre 6 diferentes comandos y podrán jugar 1 ó 2 jugadores simultáneos. Este juego tiene la ventaja de poder utilizar el Control pad, el Mouse o el Super Scope.



Taito

UNIRACERS (SNES)

Gracias a la tecnología del Ultra 64 aplicada a los juegos de 16 bit, Nintendo y DMA han logrado producir un juego tan interesante como Uniracers. En este juego tú te pones al mando de un uniciclo que recorre a alta velocidad un circuito de tubos; él debe aprovechar su velocidad para que en algunas partes del circuito pueda hacer diferentes suertes con las que ganarás puntos. Aquí puedes competir solo o contra un amigo para hacer las cosas más interesantes.



Nintendo

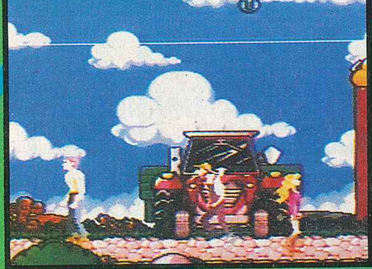
ACERCATE A:

BARBIE VACATION ADVENTURE (SNES)

Ahora por parte de Hi-Tech aquí tenemos otro título con dedicatoria especial para las niñas, pues la heroína de este juego es Barbie.

Esta vez deberás acompañar a Barbie en sus vacaciones por diferentes partes de los Estados Unidos y junto con ella realizar diferentes actividades dependiendo del lugar al que vaya, ya que puede bucear, caminar o visitar una feria de granja. Mientras tanto te divertirás y aprenderás una que otra cosilla.

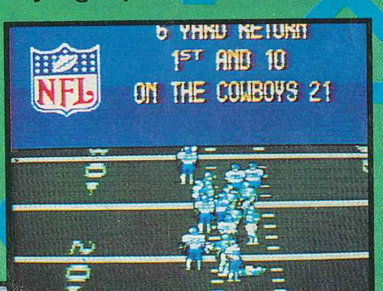




Hi-Tech

TROY AIKMAN'S NFL F OOTBALL (SNES)

La temporada ha comenzado, y qué mejor que empezar junto al actual mariscal de campo campeón de la NFL Troy Aikman. Este juego tiene una gran cantidad de opciones que mantendrán a los fanáticos pegados al televisor, con una gran gama de jugadas ofensivas y defensivas en cualquiera de los múltiples modos de juego que tiene este título. Lo podrán jugar una o dos personas a la vez y si escoges la opción de temporada completa la máquina te dará la oportunidad de grabar tus avances en uno de los seis archivos que tiene el juego.





William Entertainment

THE GREAT CIRCUS MYSTERY (SNES)

Lo que parecía una divertida visita al circo se convirtió en una trampa que Pedro el malo le puso a Mickey y Minnie; ahora ellos se deberán enfrentar a Pedro y sus secuaces para poder liberar al circo y a todas las personas que fueron capturadas.

Este es otro gran clásico de Capcom de Side Scrolling con los personajes de Disney, muy parecido a Magical Quest donde el personaje principal (Mickey) tenía varios trajes mágicos que le daban diferentes habilidades pero con la ventaja de que ahora podrán jugar 2 personas al mismo tiempo. Si disfrutaste el primero, éste no te lo puedes perder.





Capcom

Este mes acercate también a:

Bubsy II (SNES)
Accolade

Cannondale Cup (SNES)
American Sof tworks

Tiny Toon-Wild & Wacky Sports (SNES)
Konami

Fun'n Games (SNES)
Williams Entertainment (antes Tr adewest)

Beavis and But thead (SNES)
Viacom





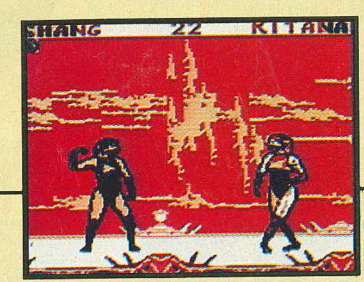




BABALITY EN VEZ DE
FATALITY Y VICEVERSA

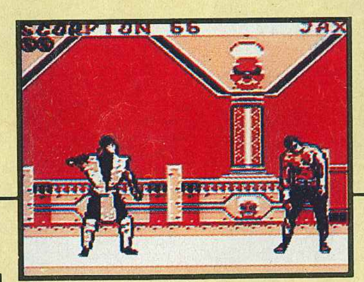
Ya que elimines a tu oponente marca el Finish Move y mientras tu peleador termina con tu oponente marca el movimiento de Babality, así saldrá que ganaste y en vez de decir Fatality dirá Babality. También puedes hacer que diga Fatality cuando hiciste Babality haciendo lo mismo.





CONVERTIRSE EN MILEENA USANDO A SHANG TSUNG SIN USAR GOLPE.

Elige a Shang Tsung y conviértete en Liu Kang y ya cuando vayas a regresar a Shang Tsung deja presionada patada y mantenla así hasta que se transforme en Mileena. Cuando Sub-Zero congele el suelo y tú seas Liu Kang y te estés resbalando ejecuta el Bicycle Kick para que no te haga daño.

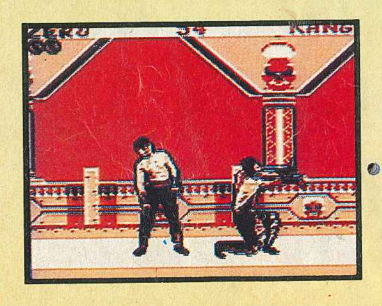


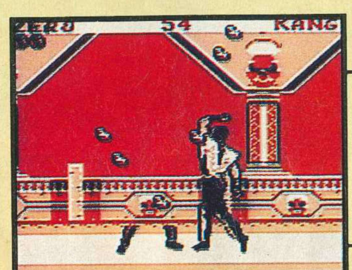


FATALITIES RAROS

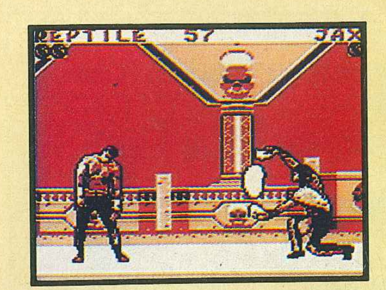
NOTA: Con algunos de estos trucos tu Game Boy podrá quedar trabado, pero no te apures ya que no explotará.

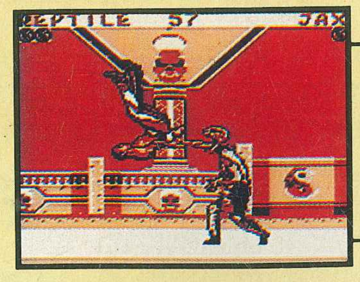
1) Colócate como indica la primera foto y salta hacia tu oponente, mientras estás en el aire efectúa el Finish Move lo más rápido que puedas para que al caer del otro lado de tu oponente le hagas el fatality sin que se dé la vuelta.



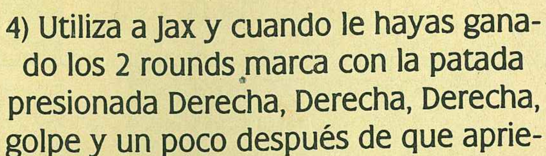


2) Si esto lo quieres hacer con Sub-Zero marca Deep Freeze en el aire.

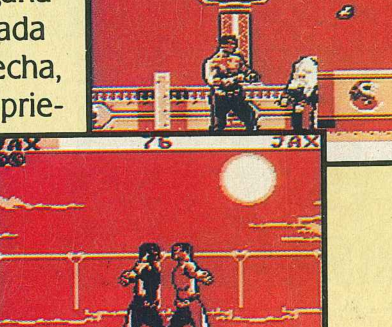


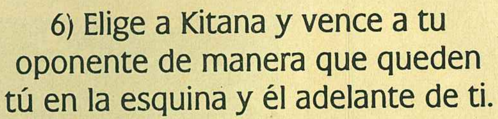


3) Elige a Reptile y gánale a tu oponente 2 rounds. Entonces realiza el Force Ball e inmediatamente marca el Tongue Lash.

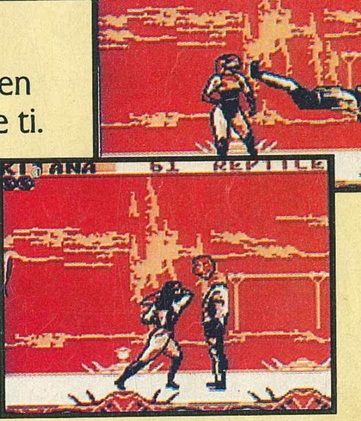


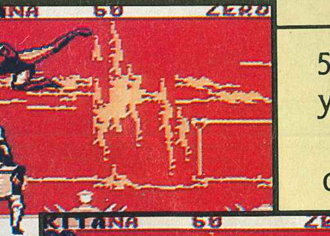
4) Utiliza a Jax y cuando le hayas ganado los 2 rounds marca con la patada presionada Derecha, Derecha, Derecha, golpe y un poco después de que aprietes golpe suelta la patada, así estarás ejecutando The Clapper y Gotcha al mismo tiempo.





6) Elige a Kitana y vence a tu oponente de manera que queden tú en la esquina y él adelante de ti. Marca Fan Lift e inmediatamente el fatality y algo muy curioso sucederá.





5) Elige a Kitana, vence a tu enemigo y déjalo pegado a cualquier esquina. Colócate a la misma distancia con que empiezas el round y ejecuta un Air Attack y mientras estás en el aire marca el Finish Move y le cortarás 2 cabezas.





Normalmente en el modo de juego "Group Battle" sólo podías seleccionar dos veces un mismo peleador, pero con la siguiente clave puedes escoger hasta 8 ocasiones a un mismo peleador.

En la pantalla de "Battle Mode Select" presiona lo siguiente en el control 2:

L,R,L,R,L,R,R,L, si lo ejecutaste bien escucharás la risa de Vega.





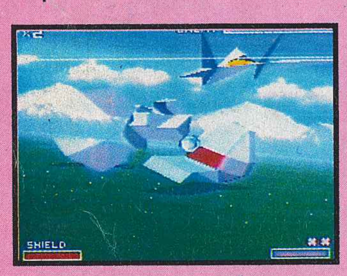


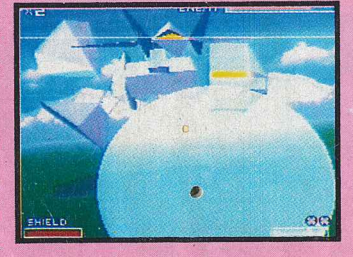




BUGS STARFOX

Al llegar al enemigo de la 1a. escena del nivel 1 ó 2, destruye la parte por donde salen las naves y cuando empiece a caerse esta sección lanza una bomba y deja que explote sola. Así volverá a salir esta sección de la nave y volverá a caer. Esto lo puedes hacer con la otra parte de la nave, por donde salen los misiles. Y ya cuando vayas a liquidar por completo a este enemigo, lanza otra bomba y si logras que la bomba y la nave exploten al mismo tiempo, ésta empezará a explotar debajo de ti en vez de alejarse y destruirse al fondo.







En la escena de Karnath's Revenge (las víboras) al llegar a la última Víbora de la parte del hielo (4a. parte), brinca agachado hacia el hoyo por donde sale la Víbora como se ve en las fotos. Con esto lograrás pasar al siguiente nivel sin necesidad de realizar el recorrido final.





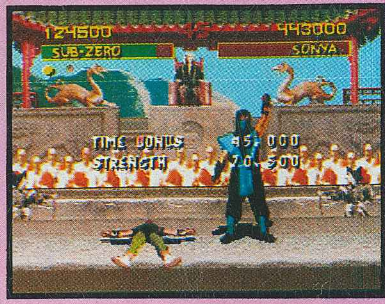


PUNTAJE EN LA PARTE INFERIOR (1p-2p)



1.- Elige a Sub-Zero y en el 1er. round bájale la energía hasta que le queden 2 rayitas.
2.- Lánzale una bola de hielo y luego otra para que te congeles tú mismo
3.- Tu contrincante debe pegarte y tú debes eliminarlo. Todo esto antes de que desaparezcan las letras de "Double Ice Back Fire".
Si lo lograste aparecerá el puntaje más abajo de lo normal.

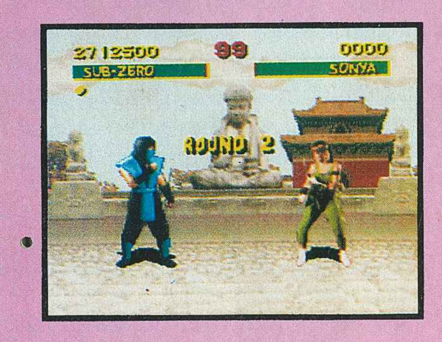






FATALITIES RAROS

1.- Al llegar al 2º round (no importa con quién estés jugando), bájale lo más que puedas la energía sin eliminarlo.
2.- Trábalo y brinca enfrente de él dándole una patada lo más bajo posible, e inmediatamente realiza el fatality.
Verás que pasan cosas raras.

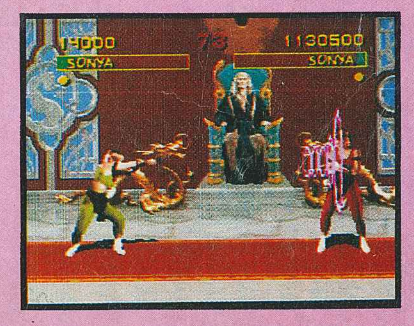






REALIZA LOS PODERES CON UN BOTON (1p-2p)

1.- Elimina a tu contrincante usando siempre el mismo poder.
En el 2º round con sólo apretar el botón con que realizas el poder, saldrá sin necesidad de realizar el movimiento completo.
NOTA: No debes atacarlo más que con el poder que deseas que salga.







AXELAY

¿Cómo puedo derrotar al último enemigo de este fabuloso juego?
JORGE ESTEBAN SASO
Estado Mérida, Venezuela

Axelay es un claro ejemplo de juegos con alto nivel de dificultad, que presenta grandes inconvenientes para muchos videojugadores. Pero he aquí la solución a tu problema. Primero que nada, cuando llegues a la última fase, te recomiendo seleccionar las siguientes armas: "Needle Cracker", "Round Vulcan", "Macro Missile". Y ahora, la técnica: Una vez que hayas llegado al enemigo y la señal de alarma te lo indique, colócate en el centro de la pantalla y ocupa "Round Vulcan" para destruir sus cañones (mantente esquivando las balas y rocas). Una vez que los hayas destruido, vuelve a colocar tu nave en el centro de la pantalla. Selecciona "Macro Missile" y atácalo justo donde lanza las balas. Cuando explote, aparecerá la cara de tu enemigo final quien creará una copia de tu nave, aquí debes seleccionar "Round Vulcan" y colocarte nuevamente en el centro de la pantalla para destruir las balas que te arroja. Comenzará a lanzarte las naves copia, este es el momento de seleccionar "Needle Cracker", con esto lograrás destruirlas y darle justo en la cara del duro enemigo (preocúpate de estar siempre disparando con el botón "A"). Cuando tu oponente ya no pueda darte más batalla, retrocederá y su base comenzará explotar. Procura no tocar las explosiones y prepárate para la batalla y escape final. El fondo, que se mueve a gran velocidad, te complicará para esquivar las ultimas balas agónicas que te arroja durante su huida, pero si lograste llegar hasta aquí no será problema alguno para un súper piloto como tú, y menos si tu misión era rescatar a la Tierra de una invasión. ¡¡¡Suerte!!!

Ryo

SHAO KAHN

¿Quién es el malvado Shao Kahn y cuáles son sus intenciones?
FRANCISCO DA SILVA
Pto. Ordaz, Venezuela

Gracias por tu carta, realmente nos pone muy contentos a todos. Ahora voy a decirte sus verdaderas intenciones y, por supuesto, la negra historia de Shao Kahn. Es el cruel señor de la guerra y gobernante supremo del "Out World", que ha pedido la colaboración de Shang Tsung para crear un desbalance entre las fuerzas místicas del bien y del mal. En recompensa a su fidelidad, Shang Tsung es dotado de poderes sobrenaturales y convertido en un ser inmortal. La meta final de Shao Kahn, es crear un portal entre la Tierra y el "Out World" para poder invadir la tierra y esclavizar a todas las almas que en ella habitan. Shang Tsung es el encargado de recolectar las primeras almas para aumentar el poder de su amo y señor, engañando a los mejores guerreros de la Tierra para que peleen en el torneo del "Out World" y dejarlos sin poder alguno.

Ryo

BRUTAL

Quisiera que me hablaran un poco de este juego.
FRANCISCO CASTILLO
Bogotá, Colombia

"Brutal" es un juego de peleas al estilo de Street Fighter, pero con la característica de que todos los personajes son animales, ¡sí!, animales expertos en artes marciales. Un conejo, un cheeta, una zorra, un oso, un coyote, un león, una rata y un personaje escondido (suena conocido) que es un cocodrilo. Como verás hay todo un zoológico involucrado en un torneo.

Fox

CLAVE MORTAL KOMBAT II

¿Existe alguna clave para jugar con Smoke o Noob Saibot?
JAVIER SOLANO S.
Medellín, Colombia

Lamentablemente la respuesta es ¡no!, pero para alegría de muchos, aquí te doy una clave que te permite luchar contra ellos, sin necesidad de cumplir lo que originalmente te pide el video (para Noob Saibot, tienes que ganar 50 peleas seguidas y para Smoke, presiona "Abajo" y "Start" cuando Dan Forden aparezca en la esquina inferior derecha). En la pantalla de selección de luchador, ejecuta la siguiente secuencia, no importando el lado de la pantalla en que te toque jugar: "Arriba", "Atrás", "Arriba", "Arriba", "Adelante" y "Select". Con esto, si lo ejecutas bien, oirás el típico sonido de selección de personaje e indicará que el truco funcionó. Ahora selecciona tu luchador y prepárate a combatir contra Smoke. ¡Advertencia! "Sólo debes ejecutar el siguiente truco si crees estar en buena forma para enfrentar una dura pelea". Ejecuta: "Atrás", "Arriba", "Abajo", "Abajo", "Adelante" y "Select", con las mismas indicaciones del anterior truco, y ahora tu oponente es el más rápido y temido luchador de MK2, ¡Noob Saibot!
Te deseo mucha suerte, además de aclararte que estos trucos no se pueden combinar entre sí, de hacerlo, solo funcionará el último que hayas ejecutado.

Ryo

HULK

En una tienda vi un juego titulado "The Incredible Hulk"; ¿Me pueden contar algo sobre este cartucho?
FERNANDO LARREA
Venezuela

Por supuesto, este título es un juego que nos trae U.S. Gold con 16 megas de capacidad y con nuestro verde y fortachón amigo como protagonista. Hulk debe pasar a través de ocho largos niveles en donde se combina la acción y la agilidad. Por otra parte la animación es realmente muy buena, y especialmente en los movimientos de Hulk. Con este ya son varios los juegos basados en personajes de comics que han aparecido en este último tiempo para Super NES.

Fox

EARTHWORM JIM

¿Cómo puedo conseguir más continues, ya que el juego cada vez se pone más difícil?
HERNAN ROLEDA M.
Caracas, Venezuela

Cada vez que termines una pantalla, tendrás que competir contra un astronauta. Cuando estés aquí, fíjate en que existen dos indicadores, uno del escudo temporal y otro de burbujas. Te preguntarás cuál es el objetivo. Es muy simple, sólo debes juntar 50 o más burbujas, según tu indicador, y obtendrás 1 continue, pero no es tan fácil, además tendrás que ganar la carrera. Si pierdes te volverás a enfrentar a él como etapa extra. Pero para mí es más importante ganar la carrera que obtener un continue.

Alfa

F.FIGHT GUY

¿Es verdad que salió un nuevo juego de la serie Final Fight 2 para Super NES?
EMILIO SIMONI S.
Bogotá, Colombia

Sí y no. La verdad es que hace poco salió en Estados Unidos (en Japón lleva ya mucho tiempo), un juego llamado Final Fight Guy, el cual es igual al Final Fight 1 de Super NES, pero con la única diferencia de que en vez de seleccionar tu personaje entre Haggar y Cody, lo haces entre Haggar y Guy. Cabe destacar que este juego es sólo para un player y es bastante difícil que lo encuentres a la venta, porque esta edición del juego sólo fue pensada y realizada para arriendo.

Fox

ENVIA TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº52 - 03
Santafé de Bogotá - Colombia

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!

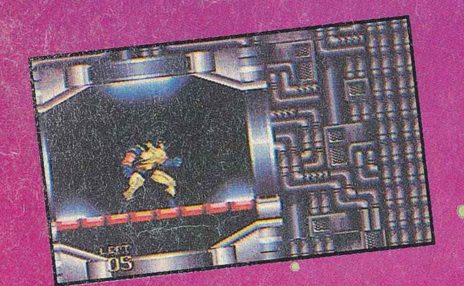


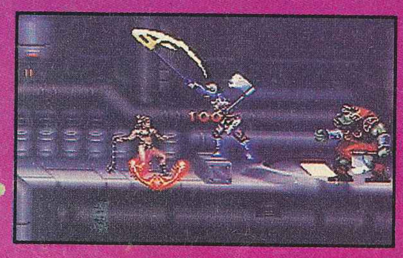
¡EXTRAORDINARIO! KILLER INSTINCT

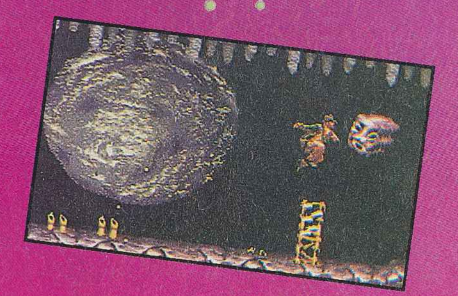
La nueva experiencia que llega desde el Ultra 64, para agudizar tu instinto de videojugador en una completa muestra en muchas páginas.

INFORMACION SUPER NESESARIA

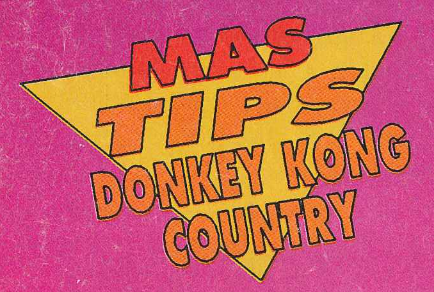
SUPER RETURN OF THE JEDI • WOLVERINE-ADAMANTIUM RAGE • SAMURAI SHODOWN

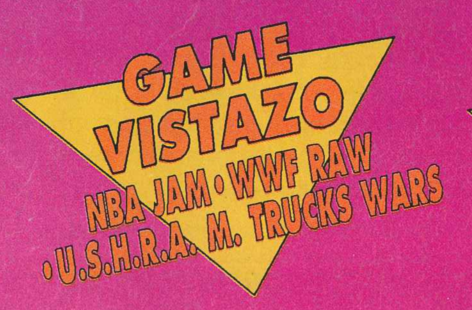






FATAL FURY SPECIAL • THE ADVENTURES OF INDIANA JONES • POWER INSTINCT 1 Y 2







REVISTA CLUB Nintendo®

¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES

REVISTA CONDORITO ESPECIAL COLECCION

NUEVA REVISTA
NUEVOS CHISTES



64 PAGINAS DEL MAS NUEVO Y MEJOR HUMOR

¡BUSQUELA CADA DOS MESES!

Ríase y disfrute de los mejores chistes con la línea de Revistas

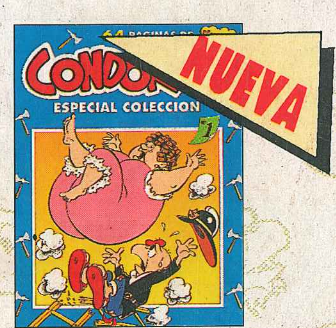




Libro de Oro
Cada dos meses



Quincenal



Especial Colección
Cada dos meses